XBOX 360 专辑

X360 SPECIAL

Vol.19

UCG

秋季更新号



第1弹

Xbox LIVE十周年纪念



第2弹

迷城奇兵：肯·列文



第3弹

大融合时代 微软的硬件之路

无间龙头

全新改版！新栏目：下载游戏乐园/DLC补完计划

典藏级精华攻略集合



变形金刚 赛博坦的陨落



极度混乱



链锯甜心



黑暗血统Ⅱ



超凡蜘蛛侠



Xbox360专辑 Vol.19 DVD

光盘收录 精彩壁纸·X360游戏视频攻略·实用软件·最新游戏升级文件（2012年5月16日～2012年8月31日）



■杀手47 赦免

VOL.19 XBOX 360专辑 X360 SPECIAL

X360将于今年秋天迎来可能是本世代最重要的一次更新。目前全球已经有数十万名玩家抢先体验了新的系统，从他们的体验报告中可以看到，在新系统中有诸多令人惊喜的改进，其中最值得庆祝的一点便是X360终于支持简体中文了。添加对简体中文的支持只不过是举手之劳，但由于Xbox LIVE始终没能进入中国大陆，务实的微软一直没有满足中国大陆玩家的小小心愿。如今随着Windows 8和Windows Phone的脚步，Xbox LIVE进入中国已成板上钉钉之势。就在8月26日，Xbox LIVE面对中国大陆的官方网站正式开张，虽然目前内容很少，但其中蕴含的意义不言而喻，由此看来下一代Xbox作为娱乐设备进军中国大陆也并非不可能。

今年秋天对于微软来说是至关重要的，Windows 8和Windows Phone 8两大重要产品都将正式登场，而X360将通过秋季更新完美地与它们结合在一起。在E3展上公布的Xbox魔镜服务让人看到了X360与智能手机和平板电脑结合后的无穷潜力，再加上万众瞩目的《光环4》以及一大票跨平台大作，即使任天堂的Wii U当真于今年年末发售，也很难撼动X360的王者地位。而暗地里下一代Xbox的开发早已在紧锣密鼓地进行中，微软很可能于明年3月的游戏开发者大会正式公布详情，之后在6月的E3展上正式展出试玩，最后在2013年的冬天发售。由此看来，从现在开始的一年时间内，月月都有可能出现令X360玩家振奋的重大消息。

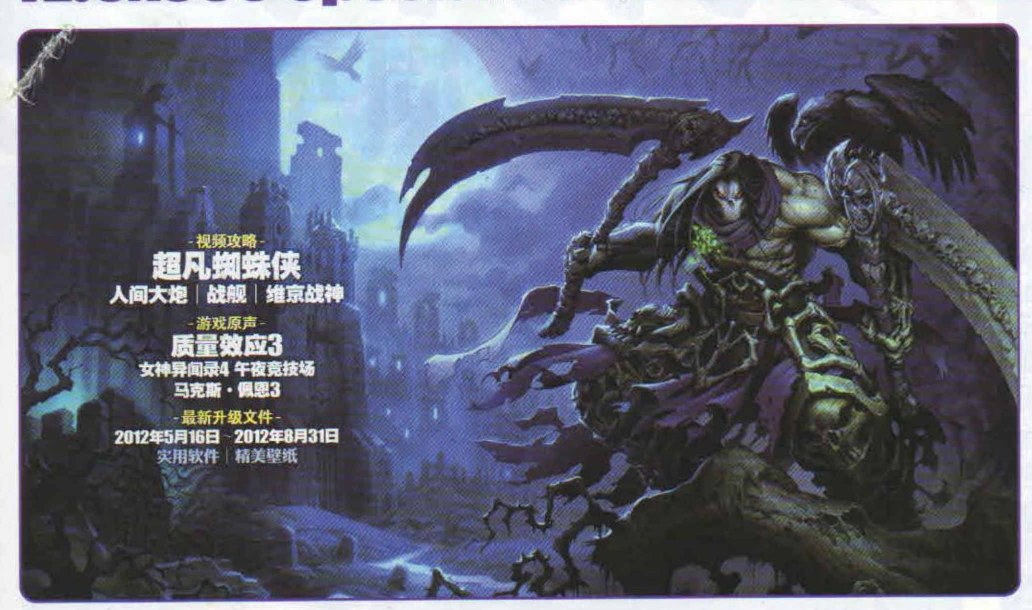
说回这本专辑。在收到了大量读者的建议之后，本专辑迎来了一次不小的改版。最大的变化就是增加了“下载游戏乐园”以及“DLC补完计划”这两个栏目，至于为什么要增加这两个栏目，相信每个X360玩家都是心里有数的。此外其他栏目也有了不同程度的变化，如“软组织”增加了一些实用性的文章，“成就集中赢”不再是成就攻略专场等等。所有的改变都来自于大家的意见，这里也希望大家在看过这本专辑后能给出一些评价和建议。下次见面应该是攻略《光环4》的季节，让我们相逢在战场上吧！

纱迦

2012. 09. 05



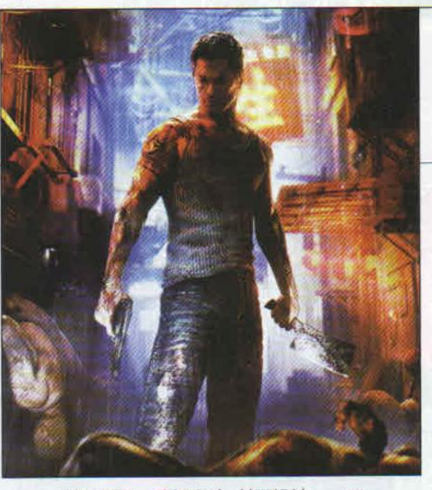
Xbox360 Special DVD Vol.19



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

主　编：胜负师
责任编辑：纱迦
出版单位：中国华侨出版社
印　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　行：（0931）4867606
开　本：大16开 212毫米×278毫米
版　次：2012年9月第一版
印　次：2012年9月第一次印刷
印　张：15
印　数：0001-3000册
字　数：400千字
出版日期：2012年9月
定　价：32元
ISBN：978-7-89422-064-6



封面用图：无间龙头 封面设计：一刀

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

网络，为你而生

——XBOX LIVE十周年纪念

十年前，对于大多数家用机游戏玩家来说，网络还是一个陌生的领域。人们满足于线下游戏，对于在线厮杀有种本能上的抗拒——虽然那时网络游戏已经在PC的世界里掀起狂澜。

直到2002年11月，Xbox LIVE的出现开始逐步改变电视游戏玩家们的习惯。十年后的今天，网络已成为绝大多数电视游戏的必备要素，电视游戏玩家也已习惯了网络的游戏与生活方式。电视游戏行业的三国之战至今未分出胜负，但在网络战场上，Xbox LIVE早已是无冕之王……

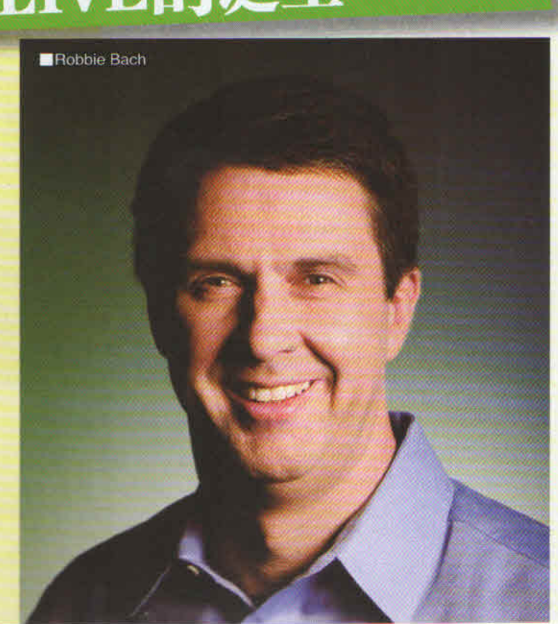
文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

Xbox LIVE的诞生

2001年11月15日当晚，微软在纽约时代广场举办了Xbox的首发活动。时任首席Xbox执行官的Robbie Bach站在“Xbox之父”Seamus Blackley旁边，对他说：“欢迎来到起跑线。”

“滚。”Blackley笑着，脸上露出筋疲力尽的神色。

几个月后，Blackley离开了微软。无论当初提出的目标多么远大，他已失去陪微软再玩一局的兴趣。比他更早离去的还有Xbox的另一个主创者Kevin Bachus。后来谈到自己的离职决定，Blackley说他并不后悔：“我最擅长的是不辞劳苦地不断推进自己所信仰的想法，


■Robbie Bach

即便其对我不利。但我并不适合做商业层面的事。"

此时微软的游戏部门已有 2000 名员工，比 SCE 还是少很多，但是已经比 Xbox 诞生之前的 400 人增加数倍。微软并不指望在初代 Xbox 身上赚到钱。一方面是人力开支数倍提高，另一方面每卖一台 Xbox，微软就要损失 168 美元。软件收入是主机厂商们的主要收入来源，但是从 Xbox 时代开始，游戏开发成本数倍提高。过去开发一款 PS 游戏只要 20 个人，而开发 PS2 游戏一般要 80 人，两年的开发周期就意味着一千多万美元的薪水开支。从各个方面来说，人们都看不到 Xbox 盈利的可能。有观察家如此形容："微软将 Windows 和 Office 获得的利润冲入了 Xbox 的马桶里。"粗略估算，Xbox 事业部门每年要亏掉 10 亿美元。而微软的财力虽然雄厚，但是还有太多的领域需要花钱，尤其是另一个巨人正在崛起——来自谷歌的威胁让微软本部无法再傲然面对 IT 业的一切对手。

但微软相信今后 Xbox 事业产生的利润将远远超过每年 10 亿美元。Robbie Bach 说："虽然这是一笔巨大的投资，但它将获得更丰厚的回报。微软将通过网络与成千上万的消费者建立长期关系，在千家万户的客厅里占据一席之地，并将掌握由三个屏幕（手机、电脑、电视机）组成的未来娱乐世界。"

比尔・盖茨将 Xbox 招致的亏损视为树立 Xbox 品牌的必要投资。他相信客厅之战将会是持续 20 年的漫长战争，用 40 亿美元树立 Xbox 品牌不算什么。在他构想的这场征服客厅之战中，将会经历几代的 Xbox。硬件在不断升级换代，但是服务将贯穿始终——网络服务从 Xbox 项目启动之日起，就被视为维系整个计划的关键。J Allard 与 Cameron Ferroni 负责 Xbox LIVE 的建立。在那个宽带网络刚起步不久的年代，他们一开始就跳过了窄带，直接将 Xbox 带入宽带世界。虽然 Xbox 在硬件销量上输给了索尼，但在网络上，Robbie Bach 充满自信地宣称微软才是业界领头羊。为确保 Xbox LIVE 的胜利，微软投入了 20 亿美元。J Allard 也相信 Xbox LIVE 将成为微软战胜对手的利器。他说："如果未来让我给《Xbox 历史》写序，我会引用甘地的名言：'人们先是无视你，然后嘲笑你，接着他们会与你对抗，然后败给你。"

Xbox 发售后，从 2002 年 1 月开始，J Allard 手下的大部分团队成员开始转而负责 Xbox LIVE 的筹备工作。Allard 对网络的魅力充满信心，他相信多人游戏永远是最有趣的。1999 年他曾与几位游戏开发者一起到西雅图的一家街机厅玩游戏，发现排队人数最多的街机都是多人玩的游戏。到 2002 年，美国的宽带普及率不过 12%，但 Allard 认为热爱多人游戏的玩家们不介意每年交几百美元的宽带费外加几十美元的 Xbox LIVE 服务费。Xbox 是以核心玩家为主要目标，而这个消费群体大部分已装有宽带。

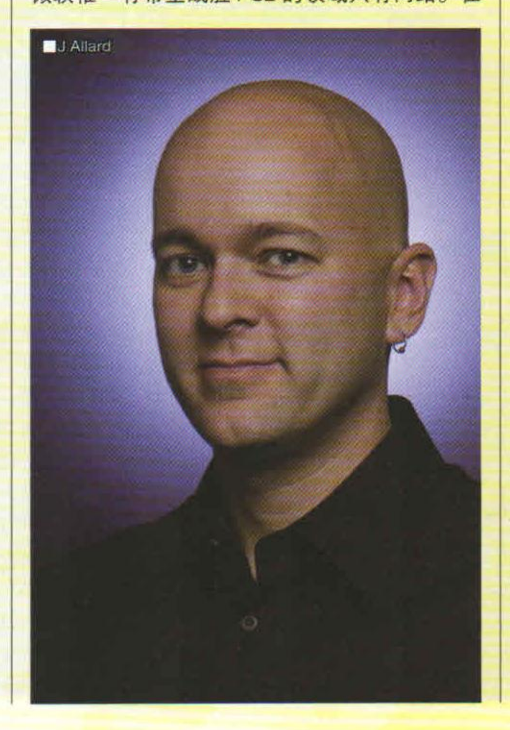
Xbox LIVE 和系统软件研发团队首席负责人是 Cameron Ferroni。与此同时，次世代 Xbox 的研发工作也同步展开。微软知道自己已经比对手大大落后——早在 Xbox 发售之前的 2001 年 3 月，索尼就宣布将与 IBM 和东芝一起研发 PS3 的主处理器 CELL 芯片。一位微软员工说："当时我的屎都被吓出来了。"所以在 Cameron 的团队筹备 Xbox LIVE 时，J Allard 带领 Mike Abrash、Jeff Henshaw、Margaret Johnson 等人开始研发"Xbox2"。Allard 说，Xbox 是"先开枪后瞄准"，而 X360 从研发启动到发售都更加深思熟虑。

当微软的工程师们积极筹划 X360 时，Xbox 部门的经营层引进了一位经验丰富的业界老将——前美国世嘉总裁彼得・摩尔被微软 CEO 史蒂夫・鲍尔默亲自挖到了 Xbox 事业部。2002 年初，彼得・摩尔到 Xbox 部门上班后，在一次会议上，以坏脾气著称的史蒂夫・鲍尔默敲桌子连吼了几声："Xbox LIVE！ Xbox LIVE！ Xbox LIVE！"他认为 Xbox LIVE 才是微软的王牌，为了表达自己不可遏止的激情，他一拳砸向了桌子上的一部电话机，把电话砸得稀巴烂。坐在一旁的彼得・摩尔像个受了惊吓的小绵羊，面露惊恐神色。这时微软游戏工作室总经理 Ed Fries 回过头来对他说："欢迎来到微软！"

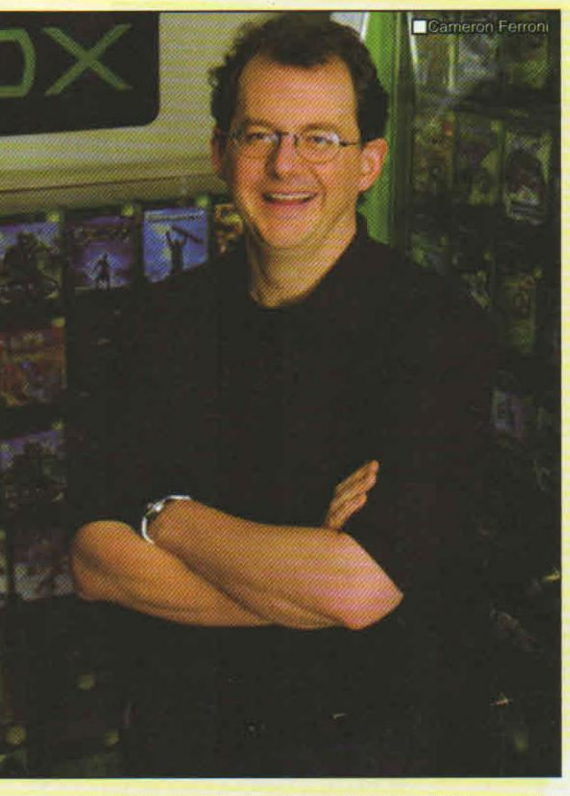
2002 年的国际消费电子展期间，微软播放了一段展示 Xbox LIVE 概念的趣味视频。视频中，玩家们正在玩一款足球游戏。一个声如洪钟的球员其实只是房间里握着手柄的小孩儿。视频的宣传口号是：在网络的世界里，你可以成为任何人。

在游戏的世界里，微软的入行时间比索尼和任天堂短得多，软硬件都缺乏基础。但在网络世界里，微软拥有对手永远无法企及的领先优势，这注定将成为微软在主机大战中的核心竞争力。

到 2002 年 6 月，微软已经卖掉了 350 万台 Xbox。而在那时 PS2 的装机量已达 3000 万台。微软惟一有希望战胜 PS2 的领域只有网络。在



J Allard



Cameron Ferroni

E3 2002 的发布会上，微软正式公开 Xbox LIVE 详情：包月费用为 10 美元，包年降到 50 美元。原定于夏季的开通时间将延期到冬季。微软宣布将在 Xbox LIVE 身上投入 10 亿美元。首先，微软会建造最稳定可靠的网络基础设施，在伦敦、西雅图和东京建造了三座大型网络数据中心。

2002 年秋季，Xbox LIVE 终于准备就绪。微软在宣传造势方面所花的工夫不比一年前的 Xbox 首发少。通过微软的努力游说，到 Xbox LIVE 首发之前，宣布加盟的第三方已经超过 60 家。虽然 Xbox 用户不多，但是因为 Xbox LIVE 采取了集中管理的方式，第三方不需要自己准备服务器，通过 Xbox LIVE 可以最低成本地跨入网络时代，微软还向第三方承诺未来 5 年内至少在 Xbox LIVE 上再投入 10 亿美元。游戏厂商们对于业界无可避免的网络之路都达成了共识，但在何时走向网络时代的时间判断上有不同的看法。无论如何，无需自行投入网络基础设施建设的 Xbox LIVE 是以最低成本摸索网络之路的捷径。而 PS2 的网络服务虽然给加盟商更大的自由，但第三方需要自己准备服务器。

Xbox LIVE 于 Xbox 上市一周年之日上线，即 2002 年 11 月 15 日。微软联合多家零售连锁集团，当日有 9000 多家零售店提供了"Xbox LIVE 启动包"。首发的 Xbox LIVE 对应作品有 6 款。在微软的广告轰炸之下，核心玩家们纷纷涌入 Xbox LIVE 的服务器。当日上午 8 点开始，平均每小时有 2000 名新用户注册了帐号。那天晚上，整个微软总部园区被灯光染成了 Xbox 的主题色。而 Xbox 团队仅仅在公司的自助餐厅举办了简单的庆祝晚会。据统计，Xbox LIVE 首日同时在线人数峰值突破 1 万，3 天内 Xbox LIVE 注册用户数量超过 8 万人，一周内 Xbox LIVE 网络套件销量超过 15 万。

EA的强援

玩家的活跃度最终还要取决于 Xbox LIVE 的游戏数量与质量，虽然加盟的厂商不少，但是个别大厂的缺席为 Xbox LIVE 的发展蒙上了阴影。Xbox LIVE 的经营模式能吸引许多试图低成本参入网络市场的第三方，但是却不大符合大发行商的需要。虽然第三方可以节省网络基础建设的开支，但无法获得 Xbox LIVE 的服务费分成，而且玩家信息会被微软获取。EA 对于 Xbox LIVE 的经营模式最为反对。于是 EA 在 2003 年宣布其所有游戏的网络服务将独家支持 PS2，放弃了 Xbox LIVE。

当微软开始与第三方洽谈 Xbox LIVE 的合作事宜，EA 是其最优先接触的厂商。但 EA 的回应是："我们对此非常怀疑，你们总是把水搅黄，出了岔子就把伙伴抛弃了。" EA 对于微软发展 Xbox 乃至 Xbox LIVE 的前景都很怀疑，当微软在 Xbox LIVE 上承诺的投资逐步到位后，EA 又对未来的网络格局感到担忧——按照 Xbox LIVE 的合作模式发展下去，如果未来 Xbox LIVE 统一了游戏业，微软将成为掌控一切的霸主，第三方将毫无话语权。无论 Xbox LIVE 是失败还是成功，对第三方都十分不利。


■EA与微软将拳王阿里都请到了台上。



▲E3 2004，EA Sports宣布全力支持Xbox LIVE。

没有 EA，没有《FIFA》、《麦登 NFL》等各种体育游戏的网络模式，Xbox LIVE 就无法真正成为主流。为了获得 EA 的支持，微软决定关闭其体育游戏部门，让 EA 在体育游戏市场上拥有更加至高无上的地位。EA 也无需再担心其用户数据被微软获取后用于微软的体育游戏，对其自身作品造成威胁。同时微软还同意为支持 Xbox LIVE 的 EA 体育游戏提供一定的权利金优惠，相当于间接向 EA 分享了网络服务收入。此外，在 EA 高调宣布独家支持 PS2 网络服务之后，索尼的网络计划一直是半吊子，包括《最终幻想 XI》等大作都相继惨败。EA 的体育游戏网络服务上线两年多，玩家的反应不温不火。反观 Xbox LIVE，虽然装机量不高，但玩家忠诚度高。稳定的网络服务质量也吸引了大批核心玩家，到 2004 年春季已突破 75 万用户，即将实现百万里程碑。

2004 年 5 月，EA 终于放弃了对 Xbox LIVE 的抵制态度，在这一年的微软 E3 发布会上高调宣布 EA Sports 将全面支持 Xbox LIVE，首批对应 Xbox LIVE 的游戏达到 15 款。这是 Xbox LIVE 历史上的重要里程碑，标志着微软在收拢第三方的道路上排除了最重要的障碍。EA 加盟 Xbox LIVE 之举对其他第三方产生了示范效应，从此 Xbox LIVE 在第三方厂商中的推广变得顺畅许多。

《光环2》圣剑出鞘



2004 年 7 月，微软宣布 Xbox LIVE 的用户数量突破百万，第一个阶段性目标终于达成。虽然达成百万用户数的速度不算太快，但在家用机网络服务发展初期，一个纯收费服务能有如此用户规模已属不易。而且根据调查，Xbox LIVE 的用户非常活跃，平均每天的总计在线游戏时间达 265549 小时，总游戏时间超过 1.6 亿小时，相当于 2 万年。令人意外的是，Xbox 活跃度并不高的东京，竟成为 Xbox LIVE 的首要城市，会员数居全球城市榜首，其他主要城市依次为伦敦、休斯敦、芝加哥、多伦多、圣地亚哥、纽约、洛杉矶等。这与 Xbox 本身的销量分布排名有很大的出入，说明各地的网络用户活跃度差距很大。据统计，Xbox LIVE 在线游戏的峰值时间出现在晚上 7 点半到 9 点，也就是电视台的传统黄金时段。Robbie Bach 说："消费者显然选择了 Xbox LIVE 在线游戏作为其数字娱乐新乐园。" 对此，不少电视广播公司表示关注与担忧——Xbox LIVE 的用户以 18 ~ 35 岁的男性为主，这是一个消费力旺盛的人群，这个观众人群被 Xbox LIVE 抢走的结果是电视台黄金时段的收视率将受到重创，从而严重影响其广告收入。

Xbox LIVE 花了 20 个月的时间突破百万用户之后，开始

进入加速发展阶段。微软掌握了门道，即用核心向大作吸引核心玩家。E3 2004的微软发布会上，彼得·摩尔当着台下数千名观众掀起自己的袖子，露出了肩膀上的《光环2》刺青：2004年11月9日，这是微软对玩家的承诺。而这一天也成为Xbox LIVE历史上的又一个里程碑。

《光环》一代发售后，不少玩家通过系统联机实现多人模式，多人游玩令人上瘾的乐趣被津津乐道。所以《光环2》开发启动时，就把在线多人模式视为重中之重。

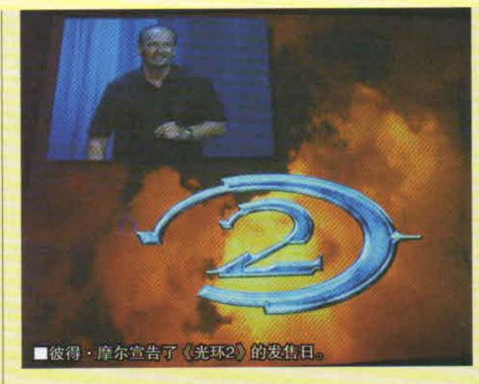
《光环2》首席工程师Chris Butcher说："《光环1》的一个成功之处是我们完全没有想到的，也改变了我们对《光环2》的构想，那就是局域网游戏。我们从未想过会有多少人通过局域网玩多人模式，虽然我们办公室里一直这么玩……这是游戏发售的5个星期前临时添加的模式。"

Bungie有一个专门的实验室，里面通过局域网将几十台Xbox连接起来。每个下午，Bungie员工们就会在那里玩16人夺旗模式。Bungie非常渴望将这种多人体验带给所有玩家，毕竟有条件将多台Xbox连成局域网的玩家太少。

Bungie的游戏向来倡导多人游玩的乐趣，从《神话》到《马拉松》，都是多人模式最受欢迎。Bungie的处女作《牛头人》就是一款纯多人游戏。在《光环2》的开发过程中，Bungie的野心变得太大，规划了很多根本不可能完成的内容，如果要将这些内容全做出来，其份量可能相当于最终成品的两倍以上。所以到了开发后期，Bungie只有不断删减内容，开发团队陷入狂热的加班状态。他们知道《光环2》绝不可以再延期，因为彼得·摩尔已经把发售日刺在了胳膊上，如果《光环2》跳票，整个微软将从此失去玩家的信任。

2004年11月9日，开发历程久经磨难的《光环2》终于顺利上市，预订量就超过了150万套，首日销量突破240万套，不仅创造了美国游戏历史上的新记录，更成为有史以来首周末销售额最高的娱乐产品。Xbox的装机量虽然远远不如PS2，但微软通过核心玩家的支持，创造了一个具有无敌影响力的超级巨星。《光环2》的震撼上市也全面激发了Xbox LIVE的潜力，在线多人模式与预想的一样成为焦点话题，从此《光环2》长期霸占Xbox LIVE在线游戏人数的榜首。大量玩家为了在线玩《光环2》而注册成为Xbox LIVE会员，短短半年多时间，Xbox LIVE会员就从100万增加到200万。据统计，90%的Xbox LIVE用户都在玩《光环2》。

《光环2》的成功也为加盟Xbox LIVE的第



■彼得·摩尔宣告了《光环2》的发售日。

三方注射了一剂强心针。虽然在线模式无法为第三方增加太多的额外收入，却可以延长游戏的活跃周期。过去多数单机游戏发售一两个月后就无人问津，而增加了网络模式后，发售一两年后仍能靠在线模式继续活跃，并通过玩家之间的口耳相传、以及媒体的持续报道而保持长期热销。《光环2》也在改变家用机玩家对FPS的认识，网战逐渐成为FPS不可或缺的一部分。要让自己的游戏畅销，就要用心制作更有趣的网战模式。而出色的网战体验，需要强大的网络基础设施做保障……这一切都在朝着对Xbox LIVE以及Xbox事业有利的方向发展。

XBLA：小厂福音

无论Xbox LIVE的会员多活跃、用户人数有多可观，对于第三方来说，是否加盟的惟一指标是"能否赚到钱？"2004年5月12日的E3发布会上，比尔·盖茨给了第三方一个加盟Xbox LIVE的理由——Xbox LIVE Arcade的公布为第三方提供了一个在线发行小型游戏的渠道。

2004年12月，XBLA正式开通。受当时的网络普及度所限，XBLA无法以固件更新的方式提供，对其感兴趣的玩家可以在微软的网站上登记，然后会收到微软寄出的免费光盘，其中除了XBLA客户端外，还有一款免费的《吃豆小姐》。为了拓宽XBLA用户覆盖面，微软还通过《Xbox官方杂志》随书赠碟的方式发布XBLA光碟。Xbox LIVE Marketplace市场部主管Jason Ing说："当时数字发行正处于襁褓之中，我们为玩家提供了一种玩游戏的新方式。那时我们当然没想到它今后会变得多成功，也没想到会诞生哪些游戏类型。我们只知道这种便利、低价地享受下载游戏一定会有市场。"

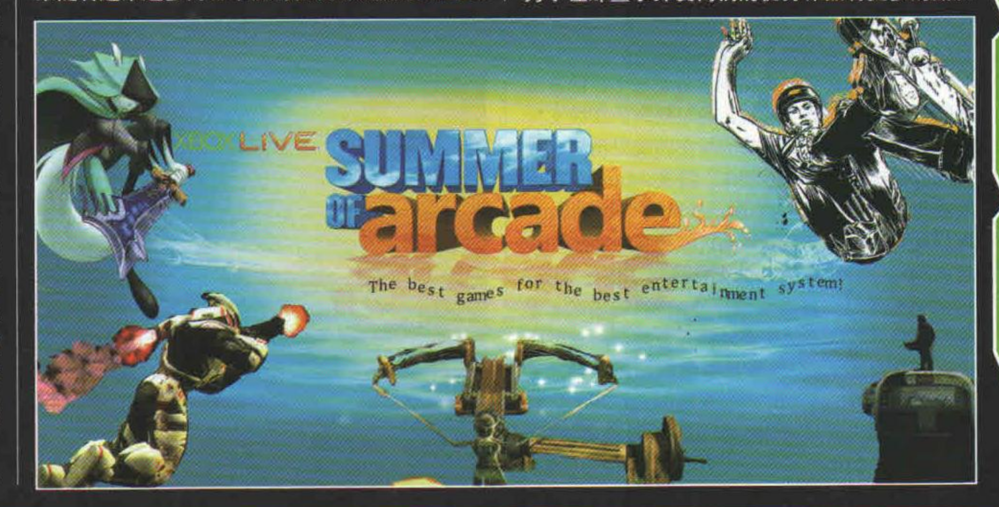
XBLA刚开通时可下载的游戏只有6款，大部分都是PC休闲游戏的移植版。到2004年底，XBLA的游戏阵容增加了一倍。最终Xbox上的XBLA游戏达到27款。由于游戏数量少，缺乏有新意的原创新作，XBLA在Xbox时代没什么存在感，很多玩家都不知道它的存在。当X360发售后，网络成为主机不可或缺的一部分，宽带也开始全面普及，XBLA才开始成为一支重要势力。

2005年11月22日，随着X360的发售，以及新版Xbox LIVE的上线，改头换面的XBLA直接集成到主机的主界面中，于是人们突然意识到Xbox LIVE还有这么一种获取游戏的便捷新方式。此外，因为家用机游戏的标准售价从50美元提高到60美元，廉价的XBLA游戏依靠价格优势显示了自己的存在价值。微软不断对XBLA进行改良，添加了自动下载、"告诉朋友"等功能，在便利性和社交传播等方面不断成长。

最初XBLA的最大容量限制为50MB，当时微软大力推广的是64MB的记忆卡，将XBLA游戏装进记忆卡里是一个必要条件。但是太小的容量限制很快暴露出不足。进入高清时代后，50MB就算对小游戏来说也根本不够用。于是微软将XBLA游戏的容量限制放宽到150MB。后来随着越来越多内容丰富的优质游戏通过XBLA发行，其容量限制最终放宽为2GB，这为《时空幻境》《战地1943》等大作的诞生创造了条件。

XBLA的商业表现也令人惊喜。到2006年3月10日，XBLA的累计下载量突破300万。此后只过了10个月的时间，其累计下载量一下子达到2000万。《几何战争》是初期最重要的XBLA游戏。Bizarre Creations工作室在开发《世界街头赛车2》时制作了《几何战争》，作为一个赠送给玩家的隐藏要素。当时Xbox LIVE组的Ken Lobb玩过之后非常喜欢，当X360的新版XBLA将要上线时，Lobb找到Bizzare，建议其将《几何战争》移植为XBLA游戏。

2006年，微软公开发布了Xbox LIVE的开发软件——XNA，这对于想要进入家用机游戏行业的独立开发商是一个天大的好消息。XBLA的潜力也被进一步激活。微软还充分考虑到很多独立工作室虽然能做出好游戏，但是缺乏宣传资本。为了让那些小开发商们的优秀作品有更多的露脸

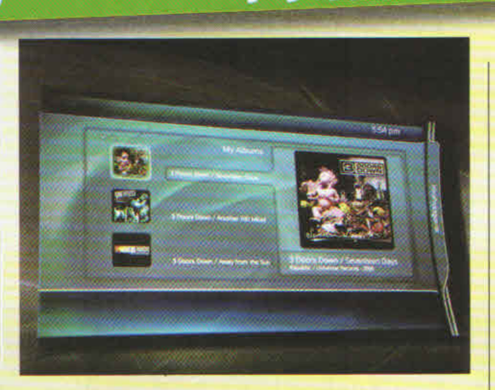


机会，微软从 2008 年开始打出“SUMMER OF ARCADE”计划，精选一些优质游戏，集中展开大规模宣传。而且因为夏季是传统的大作真空期，XBLA 的小游戏们更容易在这样的空档期里引起玩家的注意。《时空幻境》就在这次宣传活动中脱颖而出，获得惊人成就。于是一些大开发商也加入到 XBLA 的行列。2009 年的“SUMMER OF ARCADE”就出现了 Epic Games 的《暗影恐惧》。

到 2010 年，XBLA 已经成为一个不容忽视的重要收入来源。据市调机构的数据，这一年 XBLA 实现了 1.22 亿美元的净收入。2011 上半年，XBLA 表现出加速发展的态势，销售额超过 100 万美元的游戏就达到了 18 款。整个 2011 年 XBLA 的收入增长到 1.44 亿美元。

►J Allard在E3发布会上讲解XBLA

高清新时代



▲2005游戏开发者大会上公布的X360界面。

2005 年 3 月，业界的目光聚焦于游戏开发者大会的 J Allard 基调演讲。当时 J Allard 的新头衔是“XNA 首席架构师”，全球游戏开发者们都渴望获得他的指点迷津。这场演讲名为《游戏的未来》，有 3000 多名游戏开发者到场聆听。Allard 首先恭喜宫本茂和雅达利创始人诺兰・布什内尔入选游戏星光大道，并且回忆了当年雅达利的经典口号“今天你玩雅达利了吗？”接着他将话题转向本次演讲的主题，打出了“高清时代”的口号。

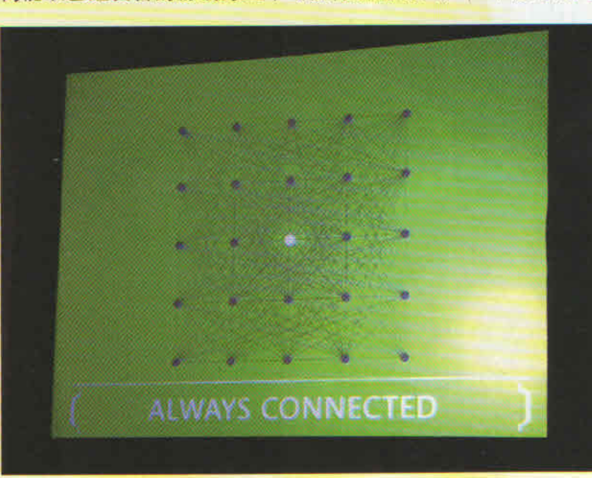
J Allard 说，“高清时代”不仅是高清电视，微软将带来的各方面次世代游戏体验都将“高清化”，“消费者将会以我们无法想像的程度拓展到网络世界”。事实上，以“高清时代”为主题的这场基调演讲，真正的主角是网络。当时 X360 尚未正式公布，而 X360 时代的新版 Xbox LIVE 在这场基调演讲中率先揭开面纱。

J Allard 在演讲中提到了开始在 PC 网游领域崛起的“微交易”系统，通过便利的在线支付系统，让开发商和发行商们能在游戏里销售 5 美分的刺青或者 1 美元的新车。接着 Allard 公布了次世代 Xbox LIVE 的界面，从新版 Gamertag，到好友在线状态，乃至其他玩家的实时挑战。最后 Allard 为 X360 时代的大作提出了宏伟目标，他相信高清时代将会是超大作的时代，2004 年最畅销的游戏只不过卖五六百万套，而高清时代的大作将会是 2000 万套的销量级别。那时，正如雅达利的广告一样，“今天玩游戏了吗？”将成为人们的日常问候语，而人们的回答通常是：“玩了！”

当时 J Allard 已经预言未来将会是社交网络的世界，新一代 Xbox LIVE 的 Gamer Card 就是为迎接社交网络时代而设。让 Xbox LIVE 成为玩家离不开的网络社区，这是微软的根本目标。令人尴尬的是，在其基调演讲的几个小时之前，一家德国公关公司提前泄露了演讲的全部内容，包括新一代 Xbox LIVE 的界面，这使其基调演讲的效果大大降低。无论如何，J Allard 成功地为人们描绘了一个以网络为基础的新主机世代，用他的话来说，网络将会从芯片层面上融入到次世代 Xbox（当时仍然用的是 Xenon 的代号名）。而所谓“微交易”系统的交易平台就是 Xbox LIVE Marketplace，它为游戏发行商们在普通的零售游戏之外创造了一个增值盈利平台。无论是新 DLC，还是付费道具，更多样化的收入模式将从此改变家用机游戏产业。

作为 X360 的游戏开发指引者，J Allard 清楚地知道高清时代对于游戏开发团队来说意味着什么。更精细的画面导致游戏制作规模更加庞大，游戏开发难度与制作成本飙升。为增强 X360 对第三方的吸引力，首先要为开发商提供最高效灵活的开发工具。J Allard 表示微软几乎每个月都会发布新版本的开发工具包，到 2005 年 3 月累计已发布了 50 多个版本。而在提升效率的同时，还要为制作成本更高昂的游戏创造新的盈利渠道，XBLM 就是这样一个盈利渠道。微软将次世代游戏的标准售价提高了 10 美元，但这仍不足以抵消游戏开发成本的数倍提升。XBLM 让开发商能从已经发售的游戏身上不断获得新的收入，在现有项目的基础上制作新关卡所需耗费的人力不多，却能以十几美元的价格销售。而且这种数字发行的 DLC 不需要生产成本、不需要经过零售商这个中间环节，发行商可以获得更高的收入比例。一份 DLC 获得 10 美元纯利润并非痴人说梦。

大胆引入 PC 网游业使用的点卡系统解决了数字发行的付费问题。微软利用其集团优势，将旗下各电子产品所用的付费系统统一，成为可以互通使用的微软点数。以信用卡、PayPal 网络支付、零售店点卡等多种渠道销售微软点数。通过多年的经营，用微软点数购买 DLC、XBLA 游戏等已被广泛接受。其中 DLC 销售正在成为 Xbox LIVE 最主要的收入来源。据 Xbox 首席运营官 Dennis Durkin 透露，到 2009 财年，Xbox LIVE 的下载收入已经达到 6 亿美元，加上 Xbox LIVE 本身的会费收入，这一年 Xbox LIVE 总营业额达到了 12 亿美元。微软研究机构分析家 Matt Rosoff 说：“Xbox LIVE 促进了主机的销售，也大大提升了忠诚度。大家都说微软创新能力低下，但这就是其创新的一个榜样。”当时 X360 硬件本身仍然是亏本卖，但是 Xbox LIVE 的高速增长大大弥补了硬件亏损。微软多次在财报中强调，Xbox LIVE 的丰厚利润正在将 Xbox 部门变成一棵摇钱树。微软娱乐设备部从 2008 年开始扭亏为盈，Xbox LIVE 是最大功臣。高盛投资公司分析家 Sarah Friar 认为 Xbox LIVE 的利润率极高，除去制作成本后，利润率高达 65% 左右。他相信 Xbox LIVE 的年均增长率将会在 15 ~ 20% 之间。



◄J Allard相信在高清时代“永远在线”是必要条件。

Xbox LIVE 的成功让对手与合作伙伴们纷纷羡慕嫉妒恨。在一次会议中，Activision Blizzard 首席执行官 Bobby Kotick 说：“在网络游戏方面，能与我们相提并论的只有 Xbox LIVE。”Kotick 认为微软应该向第三方分享 Xbox LIVE 的服务费收入，他说：“很多注册用户都是冲着我们（COD）而来的，我们占据了大量的游戏时间。”

Live Anywhere：网络无处不在

2005年11月22日，新版Xbox LIVE伴随着X360的发售走向高速发展之路。在Xbox时代，最终只有10%的用户享受了Xbox LIVE。每年50美元的会费虽然不高，但足以成为将玩家挡在门外的一道门槛。新版Xbox LIVE将用户分为免费的银会员与收费的金会员两种，此举为Xbox LIVE在玩家中的全面普及创造了条件。而XBLM的出现让微软也有机会从银会员身上攫取网络服务的相关收入。X360上市不到一年，Xbox LIVE会员数突破400万，在线游戏时间超过20亿小时。XBLM在11个月的时间里实现了7000多万的下载量，其中XBLA游戏下载量超过1200万。

2006年E3展，当人们赶到洛杉矶中国大剧院准备参加微软的展前发布会，只见不少道路已经被封，发布会场外有大量黑衣保镖出没，保安的严密程度明显超出普通游戏发布会的范畴。原来世界首富比尔·盖茨这次亲自出席发布会，他的演讲主题并非X360，而是Xbox LIVE……这也证明了对微软集团来说，哪个的重要性更高。

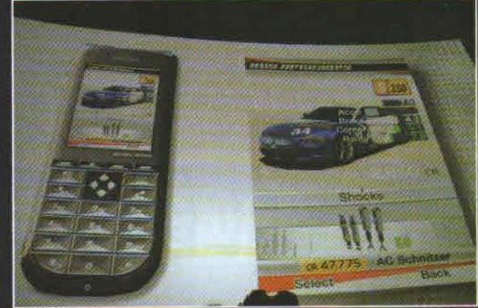
比尔·盖茨讲述的是“Live Anywhere”计划，这是微软通过网络将其所有产品进行统合的计划，其背景是微软的地位遭到谷歌的强力冲击，于是不得不加快网络步伐。Live Anywhere计划与比尔·盖茨过去一直在说的数字十年构想并无本质性区别，只是将其细化到具有可操作性的具体层面。Live Anywhere的本质就是当年Robbie Bach所说的“三个屏幕”，即电视机、电脑与手机的网络互通。对应Live Anywhere的平台包括X360、Zune、Windows Live和Windows Mobile。单个账户即可通行于Live Anywhere的所有平台，有统一的好友列表和通信系统，可以跨平台语音、文本和视频聊天，用统一的虚拟货币（微软点数）购买虚拟物品、音乐和视频。对玩家来说，最重要的是可实现跨平台游戏，用Windows Mobile玩的游戏可与X360联机，游戏将无处不在。Xbox LIVE是Live Anywhere大战略中的一个关键环节，因为X360是微软有史以来最成功的硬件产品，是微软进入消费电子市场的最高成就。将E3作为Live Anywhere计划的公布场合，也说明了Xbox LIVE的核心地位，Xbox部门的重要性得到提升。

玩家忠诚度高是Xbox LIVE的核心竞争力所在，也是由其带动整个Live Anywhere计划的资本。核心玩家们有随时随地玩游戏或者与机友们联络的需要。Windows用户不一定青睐Windows Mobile，但X360核心玩家们一定更青睐能玩同款游戏、并且可跨平台网战的手机。可惜微软虽然知道方向，可行动力太弱，Live Anywhere提出6年后，其设想的跨平台网战功能也没有真正实现。微软曾联合摩托罗拉在E3和CES期间展示了对应Live Anywhere的摩托罗拉Q手机，不过其实际用户体验并不理想。而在此期间，谷歌和苹果强势席卷手机市场，几乎将Windows Mobile逼入绝境。X360发售后转为负责智能手机与Zune的J Allard与Robbie Bach于2010年同时宣布辞职。在很多方面，Android与iOS以更加完美的用户体验实现了Live Anywhere的许多构想，以统一的帐号、统一的用户界面和统一的内容实现各平台的无缝接合。2010年2月，微软宣布将Windows Mobile升级进化为Windows Phone，Xbox LIVE的功能这才开始完全融入其中。

Windows Phone操作系统从2004年初就开始开发，当时的代号是Photon，但是项目进展一直很慢，后来干脆被取消了。2008年，微软眼睁睁看着iPhone崛起，意识到必须痛下决心改造其手机部门。Windows Mobile部门进行了大重组，新操作系统研发工作重新启动。为了实现更完美的体验，不受过去陈旧技术的束缚，微软不惜得罪老用户们，放弃了Windows Phone对Windows Mobile的支持。以“Windows Phone 7”之名问世的新系列手机于2010年10月上市，首发共10款机型。微软还联合了曾经的手机业第一巨头诺基亚，两家被苹果与谷歌伤害得体无完肤的沦落人惺惺相惜，终于打造出Lumia这款颇受市场看好的手机。Live Anywhere的承诺终于在Windows Phone时代得以兑现。Games Hub在提供常见手机游戏的同时，也提供了Xbox LIVE的功能，包括编辑自己的个人档案，以及向Xbox LIVE的好友收发信息。目前可在Windows Phone上运行的Xbox系游戏已有100多款，下一阶段微软将实现Windows Phone与X360游戏之间的多人模式互联。Live Anywhere计划终于进入了实质性实施阶段，微软应对智能时代的产品开始崭露锋芒，Windows Phone的市场份额有所提升，而Surface平板电脑刚公布就被惊叹为划时代的产品，有望成为继X360之后，微软又一个大成功的硬件产品。这些步入成熟的硬件产品都将更好地融合Xbox LIVE，比尔·盖茨所描绘的愿景正在实现。


▲比尔·盖茨出现在E3讲台讲解Live Anywhere。


▲首款实现PC与X360跨平台对战的《暗影狂奔》。


▲Live Anywhere对手机的兼容。

多媒体展翅腾飞

在Xbox LIVE的跨平台战略稳步推进的同时，微软努力多时的跨媒体计划也在有条不紊地进行。在X360发售一周年之时，XBLM开通了在线影视节目卖场，名为“Video Marketplace”，首批支持者包括两家电影公司和12家电视台。早在Xbox时代，在线视频就被规划为Xbox LIVE的一个重点。但带宽条件的限制使其无法顺利开展。进入X360时代后，宽带与高清电视的普及，以及主机本身性能的提高都为在线影视服务创造了条件。微软的目标是让X360兼具电视机顶盒的功能，从而成为真正的家庭客厅惟一网络终端。

2007年1月，微软在消费电子展上宣布狮门影业将加入派拉蒙、CBS、MTV等大公司的行列，为X360提供影视内容。当时Xbox LIVE用户数量逼近600万，市调公司的分析报告称，在2007年内，Xbox LIVE的Video Marketplace将会产生9200万美元的收入，到2011年将达到7.62亿美元。喜剧制片厂Comedy Central的高级副总裁Caleb Weinstein说：“不到两个月，X360已经成为我们的第二大数字发行渠道。Comedy Central非常乐意继续合作，将会在未来年为Video Marketplace提供越来越多的内容。”

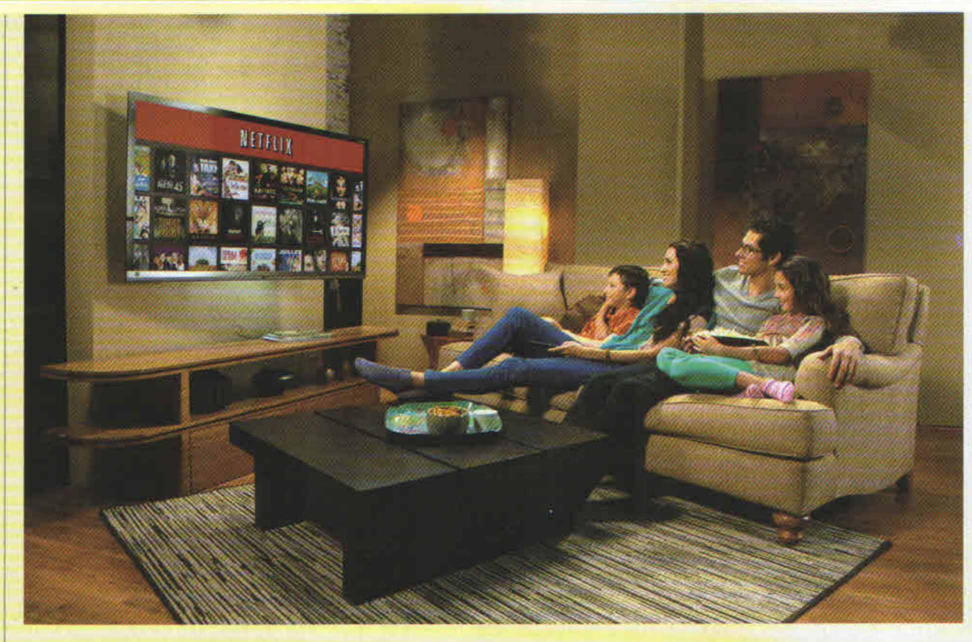
据《综艺》杂志报道，Xbox LIVE Video Marketplace是2006年全美惟一成功的电影下载服务案例，与其同期推出的亚马逊Unbox不幸成为反面教材。很多好莱坞大亨原本更看好亚马逊，因为亚马逊的DVD销售额惊人，因此似乎能促进其网络下载业务的发展。而事实是Unbox的使用非常不便，远不及Xbox LIVE简单易用。而且X360拥有HDMI和高清画面输出能力，这在当时并不多见，Unbox之流都只能提供DVD画质。最先提供高清视频的是华纳

兄弟，由于是当时惟一提供高清版的公司，华纳受到了 Xbox LIVE 用户的追捧。当时华纳在 Xbox LIVE 上提供的所有电影都是高清版下载量超过普通版。虽然那时高清电影的下载速度慢，X360 用户们都乐意长时间挂机下载，让自己的主机发挥高清价值。

为了吸引电影公司加盟，微软开出了非常优惠的条件，每次高清电影下载微软仅提成 1 美元。一些电影公司担心 X360 的男性用户比例太高，可能只有年轻男性爱看的电影才有市场。而事实上，把 X360 优先拿来看电影而不是玩游戏的用户也不少。这是高清电影的初生之时，售价 500 美元的 PS3 已算是市面上最便宜的蓝光播放器，人们体验高清视频的渠道并不多。有人选择用电脑下载高清片源，但是要转接到电视机上非常麻烦。用 X360 下载并直接播放，不失为体验高清电影最简便的方式。当时索尼以 PS3 带有蓝光光驱为由，不断宣传 PS3 才是市面上惟一的“完整高清娱乐解决方案”，而微软对此嗤之以鼻，微软娱乐设备部发言人说：“在线点播才是高清视频的未来”。

事实证明，通过网络享受高清影视比大容量光碟更符合未来趋势。PS3 发售数年后，蓝光开始普及，但是与当年一统天下的 DVD 相比，蓝光的市场渗透程度低得多，这主要是因为受到了网络高清视频的冲击。一方面高清数字电视开始普及，人们通过自己的高清数字机顶盒就可以方便流畅地点播高清影视节目；另一方面，在电脑、平板乃至手机等各领域都有大批高清影视点播服务崛起，人们在任何设备上都能以更低的价格畅享高清，节目的选择也更为方便。家庭音像市场并未像索尼预想的那样跨入蓝光时代，而是如微软预测的那样步入网络时代。

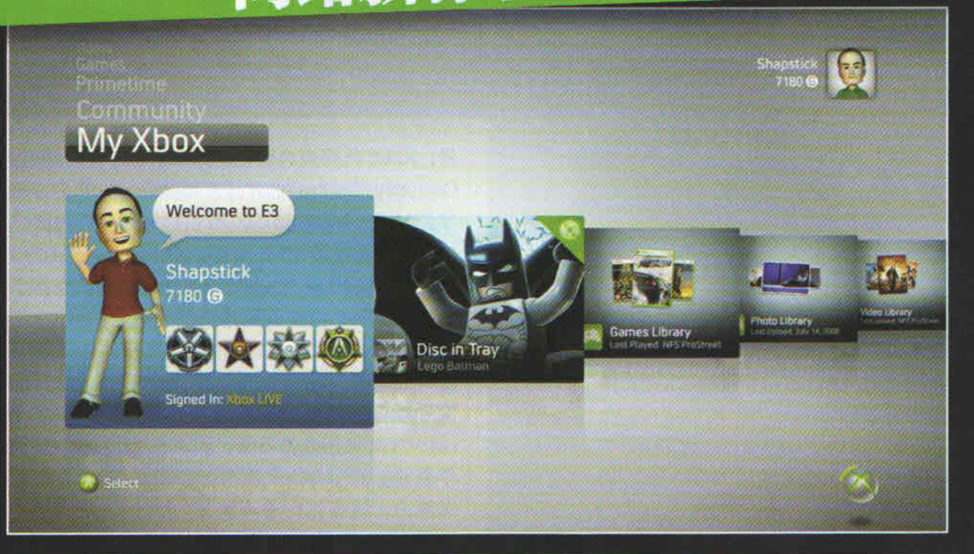
2008 年 11 月，Netflix 在线点播服务在 Xbox LIVE 上线，提供了 1.2 万多集的电视剧与电影，X360 的高清点播进入高速发展阶段。不到 3 个月时间 X360 的 Netflix 注册用户就超过 100 万，而且这些用户的活跃度很高，累计观赏在线视频的总时间超过 15 亿分钟。Netflix 创



立于 1997 年，最初是一家 DVD 租赁公司，客户可通过网络下单租碟。随着网络条件的成熟，Netflix 开始推出视频点播服务。在竞争激烈的 VOD 市场，Netflix 以合理的定价、丰富的片源以及可靠的服务而不断扩大市场份额。《纽约时报》在 2008 年 10 月的报道中指出 Netflix 终将成为网络视频服务的霸主，其理由是与 X360 的结合将使其成为最实用的家庭高清 VOD 服务，因为用台式机和笔记本电脑看高清视频的意义不大，唯有与电视和家庭音响结合才能发挥高清节目的实力，而用电脑与电视连接太麻烦。同时《纽约时报》也指出高清 VOD 将帮助 X360 化解来自 PS3 的蓝光攻势，本来冲着蓝光播放功能想购买 PS3 的消费者们完全可以用 X360 的高清点播功能取而代之。

到 2012 年，Netflix 仅第一财季的收入就达到了 8.7 亿美元，VOD 用户总数超过 2600 万。Netflix 的 VOD 营收规模甚至超过了 iTunes，达到 44% 的市场占有率。来自 Xbox LIVE 的收入继续在 Netflix 的营收中占据重要比例。根据网络监控机构 Sandvine 于 2011 年 5 月发布的数据，Netflix 视频点播占到了美国全国总网络流量的三分之一！成为全美最大的网络流量来源。而在 Netflix 各种终端的 VOD 应用中，X360 用户所占流量达到四分之一。也就是说，通过 X360 收看 Netflix 点播节目的用户占用了全美 12 分之一的网络流量！加上 Xbox LIVE 的其他点播服务，X360 用户对网络高清视频点播的依赖度之高可想而知。Netflix 表示，X360 用户使用 Netflix 的频率很高，每日的节目消费量是其他用户平均值的两倍以上。由于这些视频服务的流行，微软将 X360 打造成多媒体娱乐终端的目标正在实现。2012 年 3 月，微软表示，美国 Xbox LIVE 会员花在网络影视上的时间超过了在线多人游戏，一年内，这些娱乐应用的使用率增长了一倍。影视点播已成为 Xbox LIVE 业务中增长最快的部分。

网络新体验



E3 2008，微软公布了自 X360 发售以来，Xbox LIVE 最大的一次更新。X360 的新界面被定名为“新 Xbox 体验（NXE）”，于 2008 年 11 月 19 日开通。NXE 的目标是以更直观、更亲切的界面吸引轻度玩家，并提供大众喜闻乐见的丰富功能。当时是 Wii 的巅峰期，NXE 的设计明显受其影响，可定制的 Avatar 相当于微软自己的 Mii，这也成为 NXE 的标志。

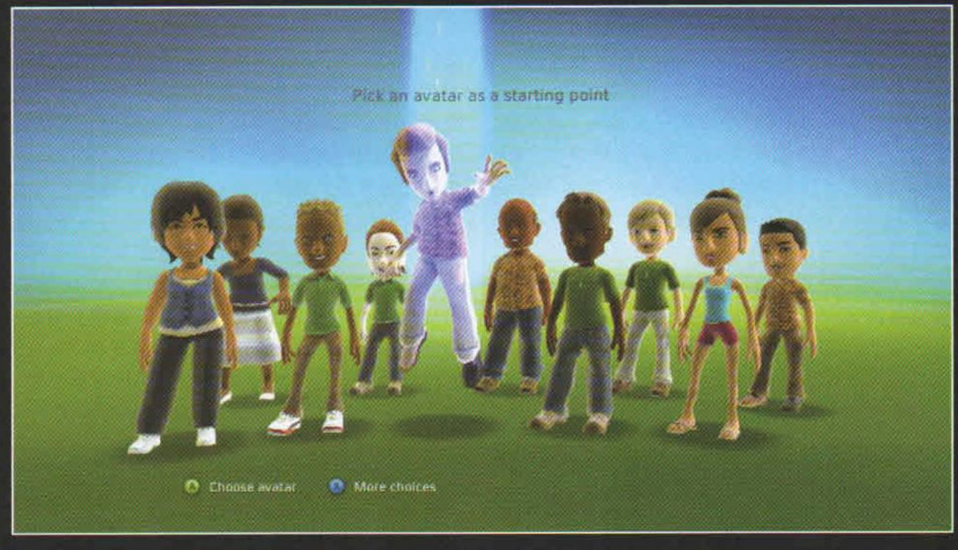
负责设计 Avatar 的是微软的爱将 Rare。虽然外界大多认为 Avatar 是抄袭了 Mii，而实际上，Rare 早在 Wii 诞生之前就已经在构思 Avatar 的概念，其主要设计师是 Rare 的首席美术师 Lee Musgrave。最初的概念很简单：创造玩家的化身，将其与用户的账号联系起来，彰显玩家的个性，并且可应用于不同的游戏。Musgrave 说：“我们在内部讨论了此构想，做了一些很基础的技术工作，与华盛顿雷蒙德总部那边进行了邮件交流……然后任天堂就公布了 Mii。”

当时微软总部已经在进行 NXE 的初步规划，

看到任天堂公布Mii之后，更坚定了使用类似系统的决心，早就进行相关研究的Rare自然是不二人选。Avatar的开发团队从两三个人增加到12人，此外还有Xbox LIVE团队的一些技术人员。Rare还找到了一些时装设计师担任顾问，确保Xbox LIVE拥有丰富而令人喜爱的定制功能。当Avatar系统随着NXE而发布，立即成为最吸引眼球的一个卖点。玩家都乐于装扮自己的Avatar，同时该系统也为X360过于硬派的品牌形象增添了不少亲民成分。

NXE还有多项贴心改进，比如可以将整张游戏碟安装到X360硬盘里，大大缩短读盘时间，降低游戏运行时的噪音。微软表示，NXE的发布对"次世代Xbox用户"来说是一个"分水岭的时刻"。更华丽而充满现代感的界面让X360脱胎换骨，就像新主机般带来全新体验。当时Xbox LIVE的用户数量正以不可阻挡之势迅速增长，从2007年的700万，到2008年3月的1000万，再到2009年1月的1700万，朝着主流化的方向大步迈进。NXE中各功能所占的位置比例也充分说明微软的方向转变，多媒体与网络社区功能被放在了更醒目的位置，以更形象生动的方式呈现在用户面前。

除了任天堂Wii外，NXE诞生的另一个业界背景是当时索尼正着手推进其Home计划。前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在2007游戏开发者大会上公布了PS Home，以其充满社交感的虚拟世界成为当时的业界话题。当然，那时谁也不知道最终Home将会失败收场，根据业界的积极反应，微软知道无论如何也要在这种虚拟世界式网络社区方面插一脚。Avatar可以说是介于Home和Mii之间的产物，微软也为NXE准备了促进社区活跃度的游戏，比



如所谓的"Xbox LIVE黄金时间"，玩家可以带着自己的Avatar参加类似于电视竞猜节目，与其他网友们一起进行互动，用这种方式提升社区氛围。微软希望借此让Xbox LIVE成为客厅里的Facebook，玩家与非玩家们在游戏之余，也离不开Xbox LIVE的网络社区。Facebook、Twitter等社交网站从2009年11月开始登陆Xbox LIVE，由于操作界面限制，这些社交网站目前在Xbox LIVE上的使用率不高，但是今后随着体感、语音等新界面的普及，以及社交网络本身的进化，社交网站与Xbox LIVE体验的结合将更完美。

NXE上线之时在微软负责Xbox LIVE一把手的是John Schappert，他曾在EA当了十几年的软件工程师。在他看来，社交网络必将成为未来网络世界的核心。NXE对社交网络的重视在很大程度上是他推动的结果。不过在NXE上线半年后，John Schappert宣布离开微软，回归EA。回到EA之后，他继续负责网络平台的建设，率领EA向社交游戏全面进军。成功使得EA在社交游戏市场占有率方面占据了第二把交椅，随后他又跳槽到社交游戏巨头Zynga，成为Zynga的首席运营官。最近因为Zynga股价的持续大跌，John Schappert引咎辞职。以社交网站为依托的社交游戏在盈利潜力和用户忠诚度方面遭到质疑。网友们已经离不开Facebook，却不见得会日复一日地在Facebook上经营自己的小农场。反观Xbox LIVE，多数用户是因为喜欢游戏而成为会员，游戏为主，社交网络为辅，玩家的黏着度比社交网站高得多。更重要的是，Xbox LIVE的用户们更舍得为游戏花钱，其游戏盈利潜力自然也大得多。

备战智能时代



从2008年的NXE开始，每年秋季一次大更新就成为Xbox LIVE的惯例。不断地更新为X360用户们不断带来新体验，各种功能逐步完善。2010年的秋季更新采用了微软其他电子产品的Metro界面，并加入"Kinect Hub"，实现界面的体感操作。这在Xbox LIVE的主流化之路上也是一个重要里程碑。

2009年之后，后金融危机时代的经济萧条开始对游戏产业造成冲击。同时社交游戏和手机游戏的崛起也在造成传统游戏市场的用户流失。传统意义上的游戏产业开始进入大衰退周期，市场规模以年均10%以上的速度萎缩。业界观察家们普遍认为，这种趋势只会越来越明显，专用游戏机正在被通用型电子设备挤出市场。

当年微软开始开发Xbox，就已经锁定网络多媒体市场。但当时的技术与市场环境都未成熟，多媒体战略反而会削弱了"游戏"这一主体的实力，多年来以"多媒体设备"自我标榜的游戏机到最后要么是悄然消失，要么是变成了纯粹的游戏机。但是苹果与谷歌掀起的智能手机革命宣告了网络多媒体时代的成熟。智能手机与平板电脑集成了用户所需的全部娱乐功能，便携设备性能的突飞猛进也使其游戏表现力的进化一日千里，高端配置的智能手机已经拥有可媲美X360的画面处理能力。目前受到智能手机冲击的还只是掌机，但是被热炒的智能电视

也是狂潮将至，智能设备的冲击波很快将会袭击电视游戏产业。

当本身内置强大游戏功能的智能电视进入千家万户，人们将失去购买游戏机的理由。正如智能手机普及后，人们不需要再购买掌机。通用型设备也许将最终取代游戏机这种专用设备，但网络服务可以在新平台上获得重生。那时 Xbox LIVE 将会比 Xbox 主机本身更重要。微软正在做的就是让用户习惯 Xbox LIVE 的用户体验，再也离不开它的网络社区。当智能电视开始普及，微软希望 Xbox LIVE 成为所有智能电视的首选网络服务。为此，更简单方便的操作界面、更便利的多媒体娱乐功能就成为 Xbox LIVE 不断改进的方向，而 Kinect 的诞生正符合智能电视新时代的需要。

据多方情报显示，传说中的苹果 iTV 可能会采用类似于 Kinect 的体感 + 声控系统，Siri 技术可算是苹果对 iTV 声控技术的先期摸索。手机操作界面必须从按键进化为多点触摸屏才能实现智能手机时代，智能电视也必须先解决操作问题才能扫清普及的障碍。传统电视遥控器注定无法便利直观地对功能多样的智能电视进行操作，而 Kinect 的技术是最佳解决方案。无论是节目搜索、选择、操作还是玩游戏、浏览网页，Kinect 都能应对自如。2011 年 E3 展，微软宣布其 Bing 搜索引擎将登陆 Xbox LIVE，并且支持 Kinect 的语音指令。用体感或语音指令调出搜索引擎，说出你要寻找的节目或信息，结果即时呈现……这是我们能够想像到的最直观的智能电视操作界面。比配备无线键盘鼠标、用智能手机当控制器等靠谱得多。

智能电视的普及将会是一个漫长的过程，在此之前，微软可以用 X360 将人们的普通电视机变成智能电视。Xbox LIVE 已完全具备了相应的条件，最后一个最重要的功能就是让用户通过 X360 直接收看电视频道。无论智能电视如何发展，收看电视频道始终是最基本的功能，以“家庭客厅惟一网络终端”为目标的 X360，多年前已经开始向各大电视台争取频道授权，目前已成功获得 ABC、BBC、ESPN 等大台的支持。今后可通过 X360 收看的电视频道将迅速增加，微软所宣传的“家庭客厅一站式娱乐”即将实现。

走向主流

2010 年 11 月 1 日，微软将 Xbox LIVE 金会员的会费提高了 20%，年费从 50 美元提高到 60 美元。在业界不景气的环境中，Xbox LIVE 的涨价行为充分证明了微软的信心。而事实证明 Xbox LIVE 的用户增速并未因此而放缓。同年 12 月 1 日，微软互动娱乐部的 Dennis Durkin 表示，超过 2500 万的 Xbox LIVE 用户中，交纳年费的金会员数量超过一半。来自金会员的会费收入正在成为 X360 事业的主要利润源泉，以至于微软可以通过会费填补硬件成本，出台与手机行业相同的合约机经营方式。

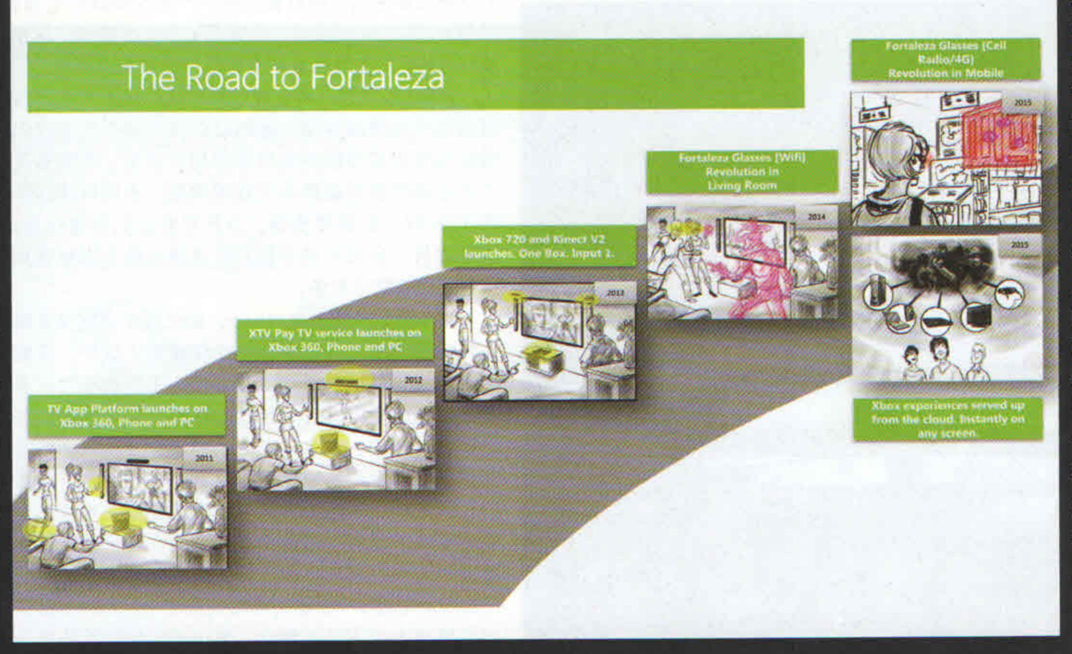
2012 年 5 月 8 日，微软宣布将在美国的 21 家微软专卖店销售 X360 合约机，只要用户与微软签订为时两年的金会员协议，每月交纳 15 美元会费，就可以用 99 美元的价格买到 Kinect 与 4GB 版 X360 的同捆套装。每月 15 美元的会费比 60 美元年费的普通金会员相比贵很多，因此微软此举被认为是变相的分期购机方式。不过这种 15 美元会费的会员会享受到更高级别的网络服务。这种合约机从夏季开始在 BestBuy、GameStop 等大型连锁店全面铺开，标志着合约机业务开始进入普及阶段。今后随着合约机业务规模的扩大，优惠幅度也将不断提高，低门槛、以 Kinect 体感操作为标准界面的合约机必将成为 X360 向主流大众进一步渗透的利器。

进入高清电视时代后，很多有线电视网络运营商都以合约机的方式免费赠送高清机顶盒。采用合约机经营方式后，X360 具备了取代普通高清机顶盒的强大潜力。Xbox LIVE 还拥有有线游戏电视服务不具备的多样化盈利模式。即使是从来不玩游戏的家庭，在硬件都是免费的前提下，X360 与高清机顶盒哪个更值得选择也是一目了然。十几年前，微软内部的 WebTV 机顶盒计划最终为 Xbox 让道，WebTV 团队成员至今仍愤愤不平。如今 X360 正代替 WebTV 实现当年的构想。通过游戏占领客厅的计划终于成功在望。

E3 2012 微软展前发布会再次将重点放在 Xbox LIVE 以及多媒体计划，IE 浏览器终于众望所归地融入 X360，并对应 Kinect。SmartGlass 是 Live Anywhere 的进一步延伸。面对智能电视时代的各种可能性，微软并不把一切押注在 Kinect 式操作界面上。Wii U 的公布让它不再淡定，智能手机、平板电脑与电视机的互动是任天堂与不少智能电视厂商也在进行研究的方向，而对微软来说，实现这种功能不过是举手之劳。

Wii U 是将 NDS 的双屏概念放大到电视游戏上，而在微软看来，其真正的实用意义并非用平板来控制电视游戏，而是多媒体的互动应用，比如当你躺在沙发上玩平板电脑时，看到了一段碉堡了的视频，只要朝着电视的方向划一下屏幕，视频节目就会在电视上出现，并通过家庭音响播放声音。Live Anywhere 是强调“用不同的设备享受相同的内容”，而 SmartGlass 实现了不同设备之间娱乐内容的瞬间互转，将无缝概念进一步升华。实现了“让网络打破一切束缚”的目标。

Xbox LIVE 的进化不止于此。根据泄露文件显示，从 2010 年开始，微软已经在研究 X720 时代更具科幻色彩的网络服务。比如“跨媒体游戏”将会把游戏与现实世界连接在一起，以体育游戏为例，当电视正在直播世界杯时，安装在硬盘里的《FIFA》新作将即时收到比赛的数据更新，能够将赛事在游戏中还原，你可以实时控制正在游戏里实况再现的世界杯比赛。更令人震撼的是“Road to Fortaleza”的构想，所谓的 Fortaleza 是一款智能眼镜，类似于年初谷歌公布的 Google Glass，原本显示于屏幕的画面可在镜片里呈现，通过 4G 网络保持时刻在线。眼镜本身还具备立体成像与动作侦测功能，由此配合实现类似于全息成像的效果，加上次世代 Kinect 的动作侦测功能，实现虚拟现实的究极互动。Xbox LIVE 也将通过 Fortaleza 眼镜随时随地陪伴玩家左右。“Xbox LIVE”、“Xbox360”，这些名字表达了微软希望游戏随时随地环绕在玩家身边。已拥有 4000 多万用户的 Xbox LIVE 终将成为我们生活中不可或缺的一部分！

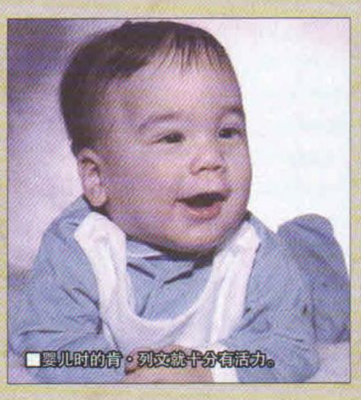




2007年8月，当X360玩家都在为即将到来的《光环4》翘首以待之时，2K Games用一款原创的独占新作从黑暗中杀出，带着玩家开始了一场令人难忘的深海之旅。销魂城，一座建造于海底的乌托邦。它就像一个真实存在的世界，让每一个造访过的人们为之惊叹而着迷。销魂城的创造者叫做肯·列文（Ken Levine），他曾被《GameInformer》杂志评为“十年来的最佳叙事者”，被1UP评为“2007年度人物”。很多游戏带给玩家的只不过是几个小时的热血澎湃，而肯·列文创造的是让你在很多年后仍将念念不忘的迷城。它并不存在于这个世界，但它已镌刻于玩家的心中。

迷城奇兵——肯·列文

宅男的荒漠


■婴儿时的肯·列文就十分有活力。



■少年时肯·列文已迷上游戏。

与我们这些普通玩家一样，肯·列文只是在不断寻求下一个自己想玩的游戏。当媒体问他有何成功秘诀，他说：“最大的秘密就是没有秘密，我只是率性而为，想怎么做就怎么做。”

身为Irrational Games的总裁，今年46岁的肯·列文仍然像个好动的小孩。他是纽约本地人，曾在纽约著名的瓦瑟学院主修戏剧专业。当时瓦瑟学院没有专门的编剧课，他就在学习表演之外的课余时间自己尝试写剧本。任何玩过肯·列文作品的人都知道，他是一个真正的叙事高手，那时他的梦想是在好莱坞塑造传奇。

21岁那年，肯·列文终于被一家经纪公司看中，但他从未真正写成过一部剧本。他回忆说：“我只是把肚子里的花花肠子都掏出来，写一些自己觉得很酷的东西。”他曾以自己的家庭为素材写了一出喜剧，完稿后，他自己看着都觉得丢人，没料到经纪公司却从中看出他的潜力，于是将其聘请为剧本写手。那年夏天，肯·列文失去了他在学校里的兼职工作，正是手头拮据的时候。有个朋友介绍他到某个正在修葺的剧院里当临时木工，他说：“那时我的形象可能就像耶稣，不过我不是救世主，只是一个讨厌做木工活的人。”没想到，就是这个机会让他认识了剧作家约翰·罗宾·盖茨。他就是列文的伯乐，在他的引荐下，列文飞往洛杉矶与其推荐的经纪人会面，开始了他短暂的剧作家生涯。

说到为何从电影业转职到游戏行业，列文说：“我也希望将此经历说得富丽堂皇，比如看到游戏后就抛弃了我的名模女友以及在好莱坞的工作。”事实是，他参与撰写剧本的电影被取消了。然后他给经纪公司打电话，这才发现一直和他联络的经纪人已经跳槽了。列文说：“他们把我搞得不知所措，我对此毫无准备。”

一气之下，列文决定再也不跟电影圈的人打交道。随后他在美国的多个城市换了无数份工作，有时候在电脑店里当销售顾问，有时候写点儿小剧本。当他看到Looking Glass工作室招聘游戏设计师的广告，就发了一份简历，没想到稀里糊涂就被录用了。那是在1995年，肯·列文连游戏设计师到底是做什么的都不知道。他说：“我只知道游戏是做出来的，不知道还有程序，有编辑器。我什么都不知道。我估计他们是看到我在好莱坞混过一段时间才请我的。”

但他对游戏非常着迷，从小就喜欢玩游戏。每次去拜访住在皇后区的奶奶，他都要在附近的街机厅先玩上半天。他出生在皇后区的法拉盛街区，童年时在新泽西的一个

文 藤曦 美编 anubis

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

小镇长大。中学时代他一直梦想着拥有自己的个人电脑，但是从未如愿以偿，所以只有和一些有电脑的同学套近乎，偶尔蹭着玩几局。而如今，列文不仅是个游戏制作人，还是个游戏收藏家。

想起自己的童年岁月，列文说："如今的大半年轻人很难想像互联网之前的世界。那是宅男的荒漠。那时只有漫画，或者每年一部科幻电影。《星球大战》上映的时候，我就像得到了上天的启示一样。那是第一个真正实现的科幻世界。不过那时总的来说还是只能看漫画，哪个漫画被取消了，我们也不知道原因，因为不能上网查。你只能隔三差五跑跑报刊亭，看看新书到货了没有。"

虽然是"宅男的荒漠"，那时的肯·列文已经充分表现出自己的宅男本性。他喜欢《星战》《星际迷航》，热爱《龙与地下城》。《龙与地下城》刚推出时，社会上曾有激烈的争论，有专家认为玩这种战棋游戏会滋生邪教信仰。但列文的父母对他的爱好非常支持，认为这是让他以独特方式表达自我的一种理想的方式。所以年少的列文可以在家里玩一整天的《龙与地下城》，躺在床上自己跟自己玩。他还有相当可观的漫画收藏。虽然他没有实现获得个人电脑的愿望，但父母总算给他买了一部雅达利 2600 游戏机。他父亲是纽约的一个富庶的犹太人，做的是珠宝生意，有一次成交了一笔生意之后心情大好，光明节那天就给列文买了雅达利 2600，当时列文还不知道出了这么一台游戏机。列文说，小时候他的宅男喜好就被取笑过，有一次把漫画带到学校，结果被其他同学取笑"太幼稚"，于是他再也不带漫画到学校。至今他还遗憾地说："没有宅男文化的时代真是太难熬了，那时只有极个别的一些宅男，大家也没有认识彼此并互相交流的机会。"

虽然喜欢漫画和科幻电影，列文读的科幻小说并不多，仅有几部最喜爱的科幻著作，包括《美丽新世界》、《罗根逃亡》等，那时他已经开始着迷于反乌托邦题材。这些作品中既有他喜欢的幻想味道，又融入了大量的现实因素，读完之后发人深省。当他开始尝试自己写剧本时，就立志创作出能令人回味隽永的作品。

荡妇理论

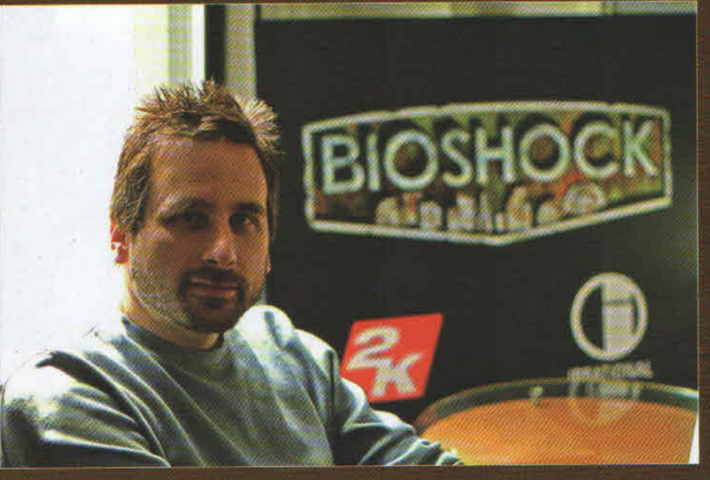
肯·列文是幸运的，他参与开发的第一款游戏就是大获成功的《神偷》，这是一款具有革命性意义的主视点潜入类游戏。列文进入 Looking Glass 时，《神偷》正处于初期开发阶段，需要用到编剧的地方不多。闲着无聊的列文就主动提出以学徒身分为各个环节的开发者们跑腿打杂，在此过程中，他努力学习游戏是怎么做出来的。他说："当时只要想出比大家习惯的游戏（比如《毁灭战士》）更好的剧本就很了不起了。"列文真正担心的是如何构思出充满创新的游戏性。Looking Glass 也许在商业上不是太成功，但在列文看来，它俨然就是一所游戏设计的大学。

然后他又在更为轰动一时的游戏《网络奇兵 2》中担任了首席设计师。肯·列文相信游戏也可以有更具深度的剧情，有更精明的设计方式。他和一些志同道合的同事一起离开了 Looking Glass，于 1997 年创立了 Irrational Games。列文说，当时在业界混个一年半载就知道如何开办一家成功的游戏设计公司，这在如今根本不可能做到。

《网络奇兵 2》就是 Irrational Games 的第一款游戏，它以极具感染力的游戏氛围、出色的叙事方式以及角色塑造而获得绝赞。列文说："我们和大家一样震撼。大家都说我们是创新的天才，其实我们之所以做出这种创新的游戏，是因为我们只会那样做游戏，我们不知道该怎么做不创新的游戏，因为之前从来没做过。"

肯·列文在反传统的同时，也从传统之中汲取大量养分。不同的是，其他开发商是向特定的游戏学习，而他则是博采众长。他曾自嘲自己就像个荡妇一样与各种作品"偷情"。以《生化奇兵》为例，其灵感就有《动物农场》、《银翼杀手》、《罗根逃亡》等，特别是《闪灵（The Shining）》，这本小说对童年时代的列文有着深远的影响，他读了不下 15 次。销魂城的灵感就是建立在《闪灵》之上。

在游戏设计方面，肯·列文也在弘扬他的荡妇理论。他说："我是史上最大的游戏婊子，我什么都玩。有些只玩 5 分钟，有些会一直玩到底。我每时每刻都在玩游戏……当我面试求职者时，总会问对方正在玩哪些游戏，从他们的回答里听出对游戏的广泛涉猎才会觉得满意。因为你首先必须是一个不挑食的玩家，才能成为一名游戏开发者，因为创意无所不在……你必须什么都玩。"他每次出门喜欢背个背包，里面放的是 iPhone、NDS、PSP、笔记本电脑等各种能玩游戏的设备。他所玩的不止是评价高的好游戏，就算是垃圾游戏也不放过。他曾说："从垃圾游戏里能够学到的往往比一些好游戏更多。"列文的灵感源泉往往是人们想不到的。比如《神偷》的灵感竟然是来自一些潜艇游戏和隐形战斗机游戏。在这些游戏中，潜艇或战斗机一旦被发现就十分脆弱不堪，而在神不知鬼不觉的情况下却极为强大。列文只不过是将潜水艇变成了人，而无边的大海变成了城市。



《生化奇兵》中不同的 AI 种群灵感来自一部自然纪录片。列文看到镜头中的狮子围着猎物转时，他将之视为所有人都能看懂的舞蹈，无需解释，大家都知道二者在食物链中的关系。接着 Irrational 又开始研究蚂蚁，不同的蚂蚁如何负责不同的分工。这些研究最终构成了《生化奇兵》游戏设定的基础。许多老套的 FPS 让玩家走 12 小时的走廊、无休止地杀戮从某个角落跳出来的怪物，列文知道这类游戏迟早把玩家烦死。他要创造一个引人入胜的世界，让玩家产生在其中探索的强烈愿望，在探索的过程中，剧情被一点一点地剥开。Irrational 既要让玩家知道可以与游戏世界中的一切进行互动，又要尽可能减少枯燥的教学关。剧情上必须有跌宕起伏的地方，一个小小的剧情转折可能完全改变玩家对整个故事的感受。

肯·列文曾老实不客气地说，他自己的剧本不算好，只不过其他游戏的剧本更差。在他看来，多数游戏的剧本可分为《指环王》类或者《异形》类，"这些孩子都受到了《指环王》的影响，他们学着创造自己的奇幻世界和角色，然后拼命地想讲述他们的故事——即使以牺牲玩家的兴趣为代价。一开始通常是英国口音的冗长演讲，比如'世界之初……"当你玩到一半时烦得恨不得一头撞死。"

列文说，他的剧本是业界少数不受经典幻想题材影响的案例。在构思《生化奇兵》的大老爹和小萝莉等角色之前，Irrational 本来构想的是另一个创意：不同的 AI 种群。《生化奇兵》的核心游戏机制原本是不断猎杀玩家的攻击者，资源收集者和保护资源收集者的概念是最初就有的。在这些基本概念确立之后，Irrational 开始进行头脑风暴式讨论。收集者与保护者之间的关系应该是晦涩的，按照传统模式，父女关系可以很好地突出保护主题，但是太老套，于是就构思了一种外表上有点父女的感觉，实际上又极为扭曲的关系。这种特殊的角色关系，衍生为其他居住者的特征，乃至整个游戏世界观。但可枪杀小女孩的设定不可避免地引起争论，某报社记者怒斥列文是"鸡奸者"，但他也承认自己没玩过《生化奇兵》。列文半开玩笑地说，《生化奇兵》的道德抉择确实害了不少人，他就听说有个哥们儿被老婆罚睡了一个星期的沙发，因为他被老婆发现居然做出了猎杀小萝莉的抉择。

列文对教学关最反感，"《幽灵行动》就是个典型，'好了大兵，现

在你们要接受一段20分钟的教程，我们会把你无聊到泪流满面。'这太糟了，是我们首先要避免的。我从电影业学到的一点是，如果无法在前10页剧本内吸引观众，你就玩完了。"列文对过场动画也特别反感，"过场动画就相当于对玩家说，'别担心，小朋友，你安全了哦！看过场动画的时候没人会伤害你。'而且这些片段通常很长很无聊。《半条命》之类游戏最让我喜欢的是你永远不知道什么时候是安全的。"

在游戏开发过程中，列文最喜欢的部分是"蓝天"阶段，也就是游戏概念几乎为一片空白的时候。整个游戏就像一张白纸，可以往里面画上任何内容，他只要不断思考能让玩家觉得很酷的创意。列文很实在地说："许多访谈夸大了我的重要性和我的智商。搞得好像一切都是我做出来的。其实每次启动一个新作，我都会暗自说，操！这该怎么做呀？要我说，做游戏就跟便秘差不多。"

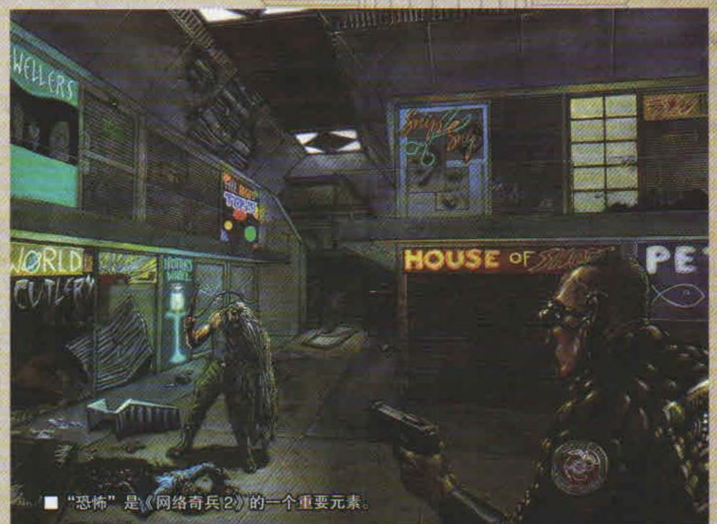


奇兵出击

保持独立状态多年之后，Irrational Games最终被Take-Two收购，变成了2K Games的旗下一员。说到选择收购之路的理由，肯·列文说："我知道要开发《生化奇兵》需要有巨大的资源，只有Take-Two能为我们提供这样的资源。那些人对我们很有信心，他们把自己的家底都押在我们这些每天像便秘般做游戏的人身上了。我也不知道他们哪来这么大的信心，我自己也觉得不大靠谱啊！如果不是通过并购，不会有人给我们那么多钱做《生化奇兵》这种游戏，这是我做出决定的主要原因。这是做出这种大作必要的代价。"

许多个性派制作人不屑于被"充满铜臭味"的大财团收购，认为那样会妨碍自己的创作自由。但肯·列文对于那些效忠于股东们的上市公司表示充分理解。独立经营Irrational Games期间，他经历了太多"有上顿没下顿"的尴尬，公司在大多数时候都处于缺钱状态，财务上永远处于困境。每天为钱而劳心费神更不可能做出好游戏。反而被收购之后，就不需要为钱而操心，能够更专心致志地做游戏。他曾告诫自己母校的师弟师妹们："经商并不是一条适合所有人的路，需要极大的耐心，有时会让人心力交瘁。除非是不得已而为之，否则还是不碰为妙，如果你经常失眠，就更不要轻言经商……"





■ "恐怖"是《网络奇兵2》的一个重要元素。

作为Irrational Games的首个项目，《网络奇兵2》的开发从1997年开始。《网络奇兵》是Looking Glass创造的游戏系列，他们打算用170万美元的预算，花18个月的时间做完续作。为加快速度，他们找来Irrational Games帮忙。在最初的剧本中，玩家的任务是刺杀某星际飞船上的疯狂指挥官。Looking Glass与Irrational Games到处向大发行商兜售《网络奇兵2》的发行权，EA表达了浓厚的兴趣，但EA方面的条件是一年内必须将游戏做好。担任本作首席设计师的肯·列文，提出了游戏的四大要点：恐怖感、孤立感、脆弱感与充满感染力的音效。他还修改了Looking Glass方面提出的原剧本。由于是两个工作室协力开发的游戏，双方意见不合的情况在所难免，在工作安排上也发生了许多冲突。而且许多开发者缺乏经验。游戏使用了《神偷》的Dark Engine，其中存在的技术问题也让Irrational Games方面大为恼火，他们不得不花大量时间修复软件BUG。

肯·列文认为，Looking Glass需要在艺术和商业之间找到平衡，他们往往过于率性而忽略了商业潜力。Irrational Games成立初期也

继承了Looking Glass的部分基因，他们开发的首款游戏《Fireteam》因为不切实际的设计目标而最终被发行商取消，被斩断了经济来源的Irrational Games差点倒闭，就在此时被老雇主Looking Glass拉了一把，被邀请共同开发《网络奇兵2》。这个难得的机会让列文大喜过望。当年他应聘Looking Glass的部分原因就是因为喜欢他们制作的《网络奇兵》，那种“仿佛置身于某个真实之地”的游戏体验让他非常着迷。在与Looking Glass的合作中，Irrational负责设计、美术和编程，而Looking Glass仅仅提供引擎以及游戏测试……可以说《网络奇兵2》表面上是两个工作室共同开发，其实完全是Irrational在制作，而Looking Glass在引擎方面的惟一贡献却存在诸多问题，无怪乎Irrational方面的制作人员怨声载道。

《网络奇兵2》最终于1999年8月11日上市，虽然销量并不高，但在业界获得强烈好评，捧走了无数大奖，包括《今日美国》等7家媒体的“年度最佳游戏”大奖。游戏评论家们认为本作对FPS以及恐怖类游戏产生了深远的影响。GameSpot在一篇回顾型文章中说《网络奇兵2》是一款“超越时代”的游戏。在这个注重游戏评分的年代，叫好不叫座的游戏也能迎来续作。

1999年《网络奇兵2》发售之后，Irrational Games紧接着开发了《自由力量》、《部落 复仇》等备受冷落的游戏，肯·列文因此尝遍了资金困窘的煎熬。与此同时，他一直想开发一个《网络奇兵2》的精神续作。新作的构思一直在酝酿，直到2002年才确定了“保护者”、“收集者”和“无人机”这三类“角色”。最初的舞台设定为纳粹遗弃的基因实验室，但这并未引起发行商的兴趣，Codemasters、EA、雅达利等都将其拒之门外。直到2004年，他们才找到了Take-Two这个金主。那时仍然没有形成销魂城的概念，大老爹、小萝莉和安德鲁·莱恩等角色都不存在。

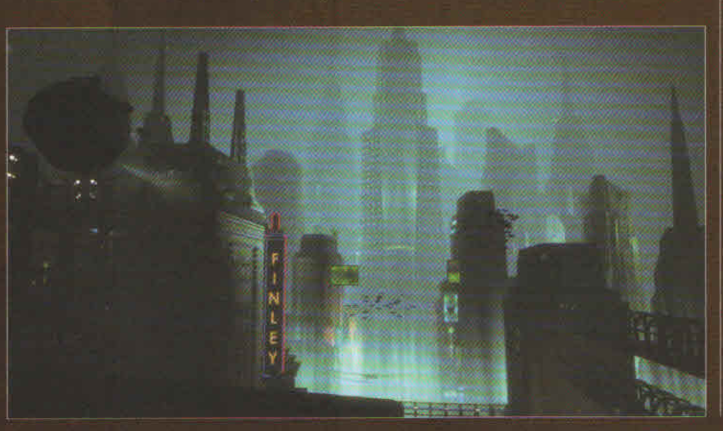
建造销魂城

2007年2月，肯·列文站在波士顿市中心一座办公楼的办公室里。他的面前是一块单面镜，透过镜子可以看到试玩间里玩家们的表情。列文十分郁闷——在镜子的另一面，来试玩《生化奇兵》的玩家们正在恶意嘲笑他的心血之作：“那个澳大利亚傻帽在瞎胡诌什么？他们为什么让这些丧尸在这个地方瞎晃？为什么这些机器人会飞？这都是些什么傻逼玩意儿！”

后来肯·列文说这是他职业生涯中最沮丧的时刻之一，“调研组的管理人后来找到我们，这就像医生跟你说只能再活两个星期了，他说‘你们这些家伙完蛋了。’”列文知道他正在开发的不是一款普通的游戏，他不指望玩家马上理解游戏的精髓，但也没想到会被嘲笑。看过调研报告后，列文对自己规划的FPS/RPG融合式新类型产生了怀疑。Irrational Games就是在那个时期被他卖给了Take-Two。

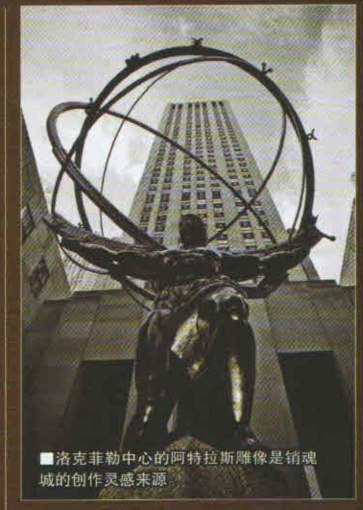
Take-Two对《生化奇兵》一直很有信心，在其帮助之下，《生化奇兵》从一个低预算的RPG变成了RPG/FPS混合的大作，团队规模从30人增加到90人，制作预算增加到1500万美元。而Irrational被收购后变成了2K Boston和2K Australia（后来2K Boston又重新更名为Irrational Games）。

为寻找新作的背景设定灵感，肯·列文经常到纽约街头观察各种建筑。有一次他站在曼哈顿的洛克菲勒中心通用电气大楼下，仰望这座70层楼的庞然大物，以及旁边阿特拉斯用肩膀扛起世界的著名雕塑，他突然灵光一闪。销魂城的初步构想就此诞生。洛克菲勒中心始建于1920年代，就在其中的大都会歌剧院落成后，就爆发了经济大萧条。约翰·洛克菲勒不得不举债6500万美元独立完成这一超级楼群。某个伟人不顾一切地建造一个建筑奇迹——这就是《生化奇兵》的背景概念，而销魂城中所弥漫的，正是大萧条之前美国膨胀到极致的超级资本主义理念。故事背景的另一个重要灵感是艾恩·兰德的小说《阿特拉斯耸耸肩》，这部1168页的巨著发行于1957年，书中提出了引发强烈争论的主题：人类应该以自私自利为引导，而非大公无私。民主是一种诅咒，穷人是依赖富人的创造力而存在的寄生虫。如果那些伟人们不再用自己的肩膀扛起世界，其他平凡的人们该如何存活？兰德的理论成为《生化奇兵》世界观的概念基础——一个由伟人为精英们而建造的乌托邦。



对列文来说，建造销魂城的细节是一个快乐的过程，这也要感激Take-Two慷慨的资金供应。与其他游戏相比，销魂城并不是一个特别巨大的世界，但它的每个细节都面面俱到，虚构的世界显得真实可信。列文说，在《生化奇兵》中，销魂城本身才是最重要的“角色”，这名“角色”塑造得是否成功，将直接决定游戏的成败。

肯·列文心平气和地读完了调研组对《生化奇兵》的玩家反应回馈报告，发现其中提出的很多问题是客观存在的。玩家认为在游戏的第一关里一股脑儿塞进了太多的东西，让人感到困惑，而且对故事背景也毫无头绪。玩家可以获得新能力，但不知道怎么用，于是只能用更直观的传统武器，然后被敌人狂虐。鉴于此，Irrational对初期关卡进行了大幅度的改动，使前两关的节奏放慢，让玩家能更直观地逐步掌握本作的设定概念。在这次改动之后，2K方面进行了两轮的内部测试，将DEMO发给2K的各个工作室，让其他组的成员们帮着出谋划策。微软方面也提供了援助。在游戏预定完工期的一个月之前，新版本DEMO再次进行了面向玩家的实际调研。虽然玩家在某些点还是很困惑，但已经能够感受到游戏的潜力。E3 2006，《生化奇兵》以高完成度的姿态参展，获得了GameSpot、IGN等权威媒体的多个展会最佳游戏大奖，堪称此届E3展的最大黑马。试玩版于2007年8月在XBLM发布之后，玩家的反应之踊跃超乎想像，不到9天时间已


■洛克菲勒中心的阿特拉斯雕像是销魂城的创作灵感来源

打破之前的一切记录，成为最快突破百万下载量的游戏DEMO。《吉尼斯世界记录》因而将其收录为“最流行的Xbox LIVE DEMO”。

2007年8月21日，由X360限时独占一年的《生化奇兵》在淡季之时上市，与随后的《光环3》一起将X360推向顶峰，极大程度地化解了这一时期闹得沸沸扬扬的三红危机。《生化奇兵》对FPS游戏做出的革命性贡献获得一致认可，《芝加哥太阳报》的评论说：“我从未想过有人能以艾恩·兰德的理论与小说创作一部引人入胜的电子游戏，而2K Games做到了……这是一个让你在游戏的同时深度思考的少见的、成熟的游戏。”《纽约时报》认为，这是第一款有感觉、有思想的电子游戏。《纽约时报》也认为本作“足以昂首迈入史上最佳游戏的行列”。《生化奇兵》自发售之日起便横扫各大游戏网站，收获了无数个满分，最终Metacritic统计的平均分高达96分，是当年度得分最高的X360游戏。它获得了Spike TV电子游戏大奖的“年度最佳游戏”、“最佳X360游戏”、“最佳原创音乐”这三项大奖，并获得其他4项大奖

提名。英国电影与电视艺术协会也授予其“年度最佳游戏”大奖。

由于淡季因素，以及被业界认为有些核心向，《生化奇兵》在美国发售首周销量不算太高，只有49万套。但是业界的超高评价让投资者对Take-Two的信心大大增强，游戏发售当周其股价几乎上涨了20%！之后在业界高评价的助力之下，《生化奇兵》销量超过了220万套。后来Nvidia方面表示本作PC版的销量也超过100万套。截至2010年3月，本作总销量突破400万套！不仅如此，本作也推动了游戏的艺术化发展。《数字文化了解新媒体》一书对《生化奇兵》进行了深入的案例分析，认为其画面、音效以及让玩家投入于剧情之中的种种艺术手法已可定义为一部经典艺术作品，作者认为《生化奇兵》标志着游戏作为一种艺术媒介的时代正在到来。

天空之城


■美丽明亮的哥伦比亚城与销魂城形成鲜明的反差

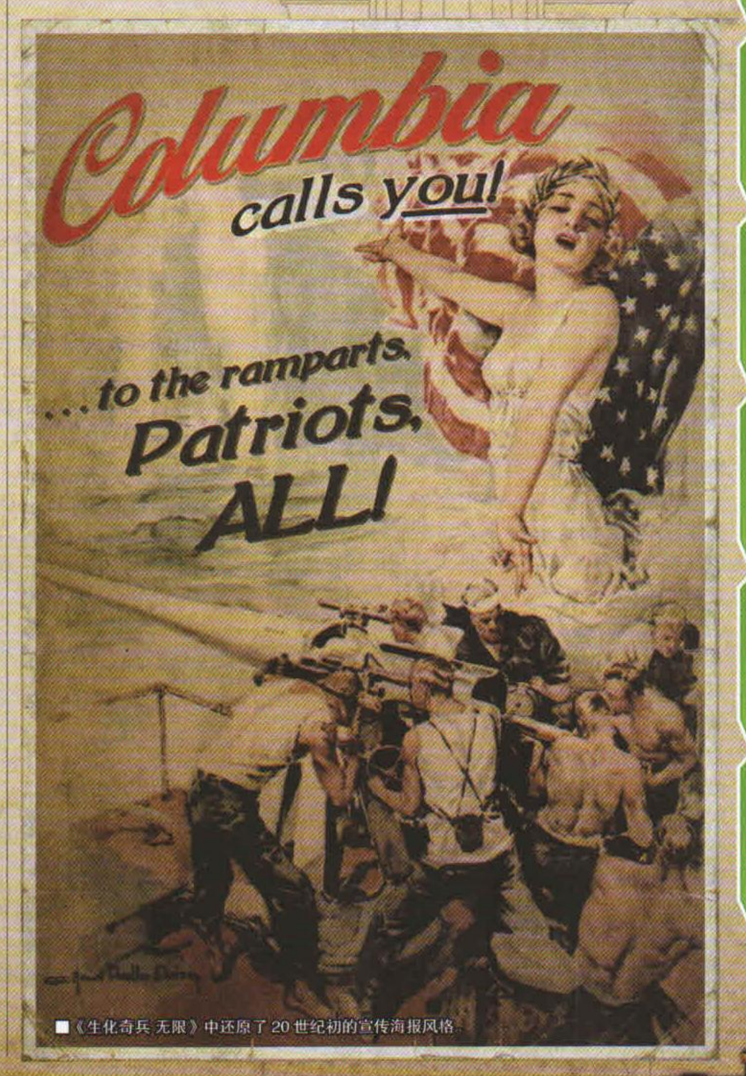
尽管Irrational曾经历了很漫长的困境，但“不裁员”是其由始至终坚持的原则，肯·列文对此非常自豪。在游戏业，为了开发某个大作而招聘大量人手，游戏发售后便大裁员是常有的事，这种卸磨杀驴之事深受列文唾弃。然而在《生化奇兵》发售后，已更名为2K Boston与2K Australia的Irrational Games爆发了一次巨大的人事危机。2K Boston的大批开发人员联名要求2K Games方面将其调职，理由是他们再也无法与喜怒无常的肯·列文共事。为了留住这些人才，2K Games不得不为他们另外创办了2K Marin工作室。有员工透露肯·列文的脾气非常暴躁，经常在办公室里大发雷霆，而且经常贬低和挖苦他的手下。这些传闻是否属实外界不得而知，不过列文曾坦言自己不擅长公司的管理与经营，他感兴趣的是游戏开发，而不是行政管理。

在游戏业与IT业都有许多对未来充满预见性的领袖，他们脾气暴躁，但也因其非凡的决断力而推动了行业的革命。从久多良木健到史蒂夫·乔布斯都是这种开拓型领袖。而肯·列文也是一个能以不容置疑的魄力带来创新作品的团队领导者。没有肯·列文的《生化奇兵2》只能照搬前作的套路，虽然游戏水准依然很高，而且增加了多人模式，但是缺少让人眼前一亮的崭新面貌。本作除了由2K Marin负责主力开发工作外，还获得2K中国、Arkane工作室等的协作，不过始终是缺少了一个领袖型人物。

在2K Marin开发《生化奇兵2》的同时，肯·列文正在酝酿《“奇兵”系列》的又一次革命。2K Marin分裂之后，2K Boston又更名为Irrational Games，《生化奇兵 无限》与《生化奇兵2》同时开始制作。由于中间可以由《生化奇兵2》先顶着，《生化奇兵 无限》能够获得4年的开发时间。在最初的半年时间里，Irrational一直在讨论世界观设定，天空之城的概念在初期已确立。开阔的空中环境意味着要采用与前作完全不同的色调，游戏引擎不得不从“虚幻引擎2.X”更换为“虚幻引擎3”。不过当时所构想的这个空中之城与后来公布的完全不同，色调更暗，而且也是有许多幽闭的空间，可以说是空中版的销魂城。“哥伦比亚城”的概念真正成型，是在游戏正式公布的8个月前。这是肯·列文看了PBS纪录片《美国1900》之后萌生的想法。另一个灵感来自艾瑞克·拉森的《白城恶魔》，该书根据亨利·霍华德·霍姆斯博士的故事改编，此人是历史上记载的首位连环杀手，曾在1893年的芝加哥世博会期间犯下滔天罪行。

在《生化奇兵 无限》的开发过程中，以“占领华尔街”为首的各种占领活动在世界各大城市大规模爆发，这也给肯·列文创造他的哥伦比亚城提供了绝好的素材。根据他的研究，当今美国政府在处理政治骚乱方面与一百多年前并无二致。为了营造出20世纪初的真实氛围，Irrational的团队大量研究了当时的宣传画，以及1906年旧金山大地震前后拍摄的照片。游戏场景逐渐从封闭型为主变成开放场景，而这又不利于保持恐怖氛围。在音乐方面，Irrational也努力还原20世纪初的氛围。《生化奇兵》的时代背景是20世纪五六十年代，当时的音乐收藏不难找，而20世纪初所录制的许多音乐在今天看来就不叫音乐。

《生化奇兵 无限》虽然有长达4年的预定开发时间，但是因为肯·列文的高标准要求，该作仍是多次延期。游戏制作过程中，肯·列文似乎再次暴露了难以与手下友好相处的老毛病。2012年8月，Irrational的多名核心开发人员同时宣布辞职，包括美术总监Nate Wells、产品开发主管Tim Gerritsen等。不过Irrational早就找好了替代的人选——Epic Games的Rod Fergusson接替了产品主管的位置，《生化奇兵》一代美术总监Scott Sinclair接替了Wells。无论游戏开发过程中存在怎样的冲突，都已无法阻止《生化奇兵 无限》成为下一个神作。在E3 2011展出后，本作众望所归地获得了“展会最佳游戏”大奖，同时还获得“最佳原创游戏”、“最佳动作冒险游戏”、“最佳PC游戏”等三项大奖。肯·列文这次对反乌托邦的终极演绎必将在2013年春季震惊世界。《生化奇兵 无限》注定要在游戏历史上留下自己的深刻印记！



■《生化奇兵 无限》中还原了20世纪初的宣传海报风格

大融合时代
——微软的硬件之路

■Xbox魔镜让LIVE无处不在。

顾名思义，微软是一家以软件为核心的公司，将 Windows 和 Office 视作核心业务。然而，今天的电子市场处于硬件占主导地位的局势，微软在过去十年推出了太多失败的实体产品，转型艰难。2012 年，整个集团希望以 Xbox 这个获得巨大成功的硬件品牌为基础，凭借产品联动的优势，大举进攻硬件市场，X360 玩家也将迎来一个崭新的大融合时代。

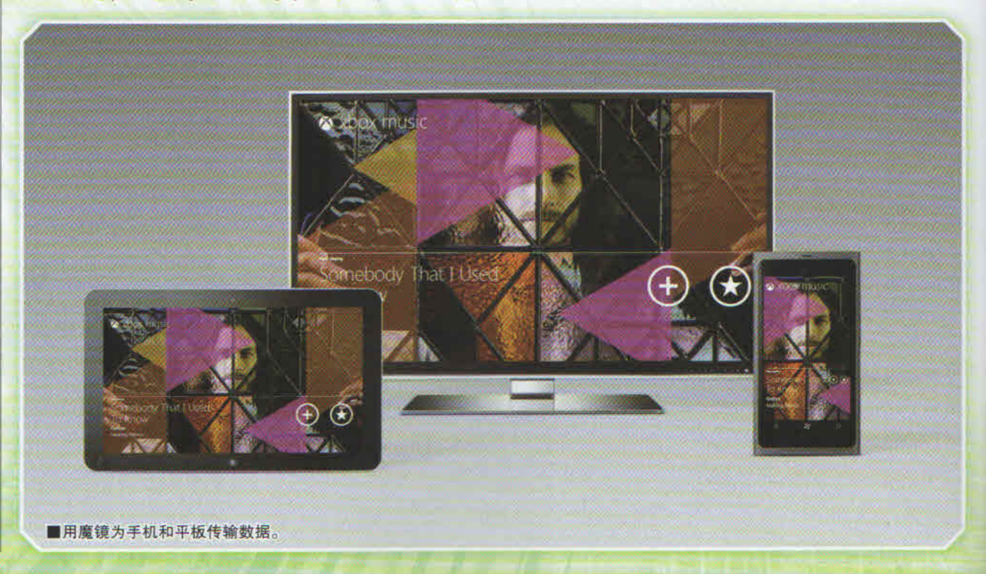
文 Jackpot　美编 心の永恒

part.1 从 E3 说起

E3 作为全世界规模最大、重要性最高的游戏展会，自然受到了各大公司的高度重视。然而，很多观众都抱怨，从 2007 年开始，主机厂在展前发布会上演示的游戏越来越少，微软这些年也将大量时间放在了宣传 Xbox LIVE 更新和网络电视功能上。不过，这些人显然忽略了一个问题：X360 真的缺乏核心大作么？今年年末有《光环 4》，明年春天还有《战争机器 审判日》，这些独占大作已经给了微软足够的底气，更不用提第三方那些数不胜数的全平台游戏。如果微软愿意，他们完全可以设计一场从头到尾彻底由大作影像组成的发布会，但这并没有多大意义，想买的游戏玩家终归要买，大作的广告渠道有很多，宣传主机新特性的机会却不多。比尔·盖茨进军 TV 游戏界的初衷，就是为了把微软在书房的战略优势转移到客厅，但在彻底显露野心之前，微软必须先把游戏阵容这一主机的本职工作做好，初代 Xbox 性能超强，但并没有多少附加功能，直到高清时代，X360 的优势已经牢不可破，微软才推出了众多非游戏服务。Xbox 魔镜（SmartGlass）是今年 E3 的宣传重点，也是秋季更新的重要一环。

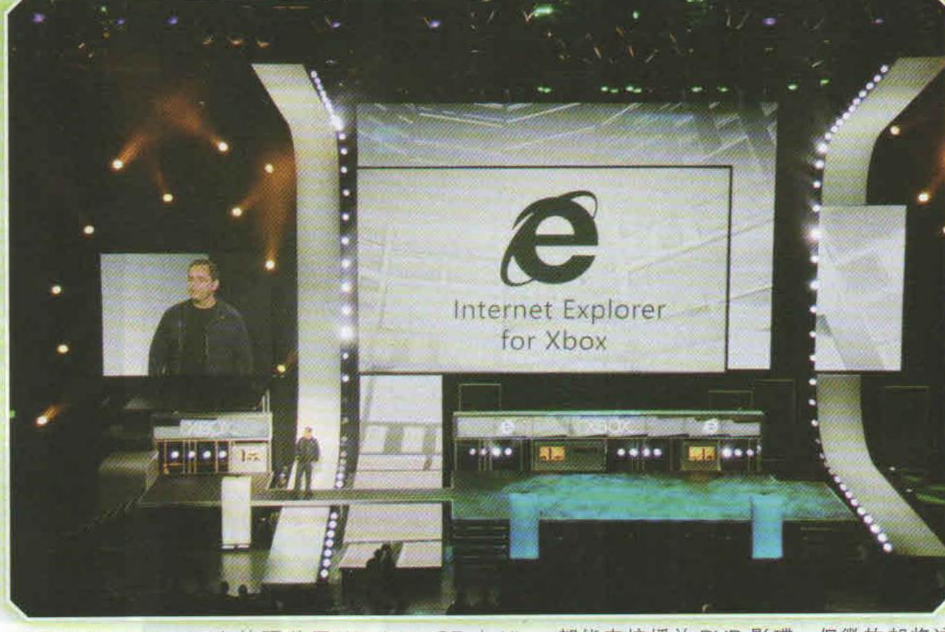
不论是智能手机、平板还是笔记本电脑，只要安装了 Xbox 魔镜服务，就可以成为 X360 的第二个屏幕，甚至是第二个控制器，围绕这个新功能，即使是传统的核心大作也能玩出很多花样。以 E3 的演示为例，像《光环 4》这种剧情复杂、背景深厚的游戏，如果仅凭游戏内剧本体现的信息，很多玩家即使在通关后也无法彻底了解剧情，Xbox 魔镜在这时就可以派上用场，在“无限号”战舰飞过士官长眼前时，只要在第二个屏幕上点击这艘战舰，系统就会为玩家调用这艘船的背景信息，让玩家对整个剧情的来龙去脉有一个彻底的了解。对于《麦登 NFL》这样的体育游戏，玩家可以通过第二个屏幕排兵布阵，控制球队和球员的行动。即使是非游戏应用，Xbox 魔镜也能派上用场，当你在大电视上用 X360 播放电影和电视剧时，魔镜服务会在另一块屏幕同步显示视频相关的演员阵容、剧情背景和观众评论。微软一直将网络视为立足之本，Xbox LIVE 的联机和社区功能为人称道，而魔镜服务则将 LIVE 扩展到了主机以外的地方，通过无线网卡，X360 可以在客厅里组成一个小型的云系统，为各类电子设备提供服务。随着宽带技术的不断进步，云游戏的可行性将越来越高，在遥远的将来，传统意义上的本地游戏主机可能会彻底消失，一切数据都交由远方的云集群进行运算。通过 LIVE 和魔镜服务，微软成功将 Xbox 吸入了无形的网络世界，即使主机在未来彻底消失，Xbox 也会在网络空间中得以延续，微软在游戏界的地位并不会受到损失。

相比任天堂的 Wii U 的平板手柄，Xbox 魔镜的包容性更强。不论是 Windows Phone、安卓还是 iOS 系统，都能充当 X360 的遥控终端。目前已经持有智能手机和平板电脑的用户，无需花钱购买新硬件，就能享受到魔镜服务的精妙之处。Wii U 为了宣传双屏幕功能，每一台主机都必须附赠至少一个平板手柄，无形中提高了售价。为了压缩成本，手柄的液晶屏幕较为劣质，分辨率无法跟高端手机相媲美，这些问题都降低了用户体验。况且 Wii U 的手柄完全为主机而生，跟其他具备独立功能的平板和智能手机相比，很容易受到挤兑。以目前的信息来看，Wii U 的画面与 X360 并没有质的差距，《刺客信条 Ⅲ》等跨平台大作在微软的主机上也一样能玩到，在性能接近的情况下，Wii U 将获胜的赌注压在平板手柄上，可就算任天堂自家的大作也不一定能摆脱搞噱头的骂名。NDS 和 Wii 上已经出现过大量“为了双屏而双屏、为了触摸而触摸、为了体感而体感”的任天堂游戏，Wii U 如果再次重现这种情况，势必招来玩家的反感，《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》的试玩在 E3 上遭到恶评，就是最好的证明。在



■用魔镜为手机和平板传输数据。

初期装机量有限的情况下，没有多少第三方愿意为Wii U开发独占游戏，跨平台大作对平板手柄的应用会较为敷衍，无法体现优势。其实X360也面临着类似的问题，但Xbox魔镜毕竟不是强制性服务，微软没有要求每一款游戏都必须提供与平板联动的内容，也没有为此提高主机的硬件成本，并不会惹来核心玩家的反感。苹果与Google的智能手机是微软的敌人，却给Xbox魔镜提供了支持，这一情况颇值得玩味。在2006年的E3，微软就曾提出过Live Anywhere计划，Windows Mobile用户可以在手机上使用LIVE账号，与X360进行一些联动。但微软的智能手机随后在iOS和安卓的强势入侵下节节败退，使用过Live Anywhere的人少之又少。今年，为了推广Xbox魔镜，微软将其带到了苹果和Google的硬件上，即使你不是Windows Phone用户，也可以享受这一服务。Wii U的平板手柄集中于游戏功能，限于任天堂网络系统的贫弱，在多媒体方面，它在目前不可能与Xbox LIVE相提并论。X360玩家无需购买新的平板或手机，就能享受到接近甚至超过Wii U的用户体验，优哉游哉，与焦头烂额的任天堂形成了鲜明的对比。



任天堂和索尼在早年并不是微软的敌人，微软代表的文化是以操作系统和软件技术为主导的“书房文化”，在PC游戏领域，微软擅长制定3D图像技术标准，而非推出更多具体的游戏产品。上世纪90年代的PS和N64等日系主机都是纯粹的游戏设备，多媒体功能极其有限，它们所主导的“客厅文化”在利益上并没有与微软的“书房文化”产生直接的冲突。微软曾经为Konami把《潜龙谍影》移植到PC上，Konami也曾为微软代工过《帝国时代2》的索尼主机版。微软的游戏部门甚至产生过在PS上制作原创大作的念头，最终因为没能谈妥权益金问题而作罢。一切的转折点始于90年代末，“后PC时代”的概念被热炒，大部分人都认为，具备网络浏览和数据处理功能的“信息家电”将成为PC在客厅的替代品，对传统PC行业形成冲击。微软早已预见到这一情况，于1996年推出了小型化的嵌入式操作系统Windows CE，世嘉在当时为了发展网络与微软走到了一起，他们不但为DC配备了Modem，还为其预装了Windows CE和IE 3.0。可惜两家公司的合作始终不够深入，Windows CE环境的执行效率与世嘉本社的开发工具有很大差距，大部分公司都对微软的环境嗤之以鼻，选择世嘉研制的开发套件，只有少量PC移植作品使用了Windows CE。微软将自己的操作系统塞进了世嘉的硬件中，却未能深入主机领域，这一政策给玩家带来的便利无非就是通过DC自带的IE浏览器上网冲浪，仅此而已。世嘉后来被索尼击溃，比尔·盖茨在此时通过多方渠道，得知PS2将采用Linux系统，并大幅强化网络功能，这表示着索尼将首次具备直接冲击PC行业的实力。盖茨曾在SCE正式公布PS2之前亲自飞往日本，与时任索尼社长的出井伸之会谈，希望对方能够采用Windows操作系统，却遭到了断然拒绝。索尼希望凭借PS2的装机量发展自己的网络和软件业务，这足以对微软的PC核心业务产生威胁，愤怒的比尔·盖茨选择接招，亲自杀入主机领域。

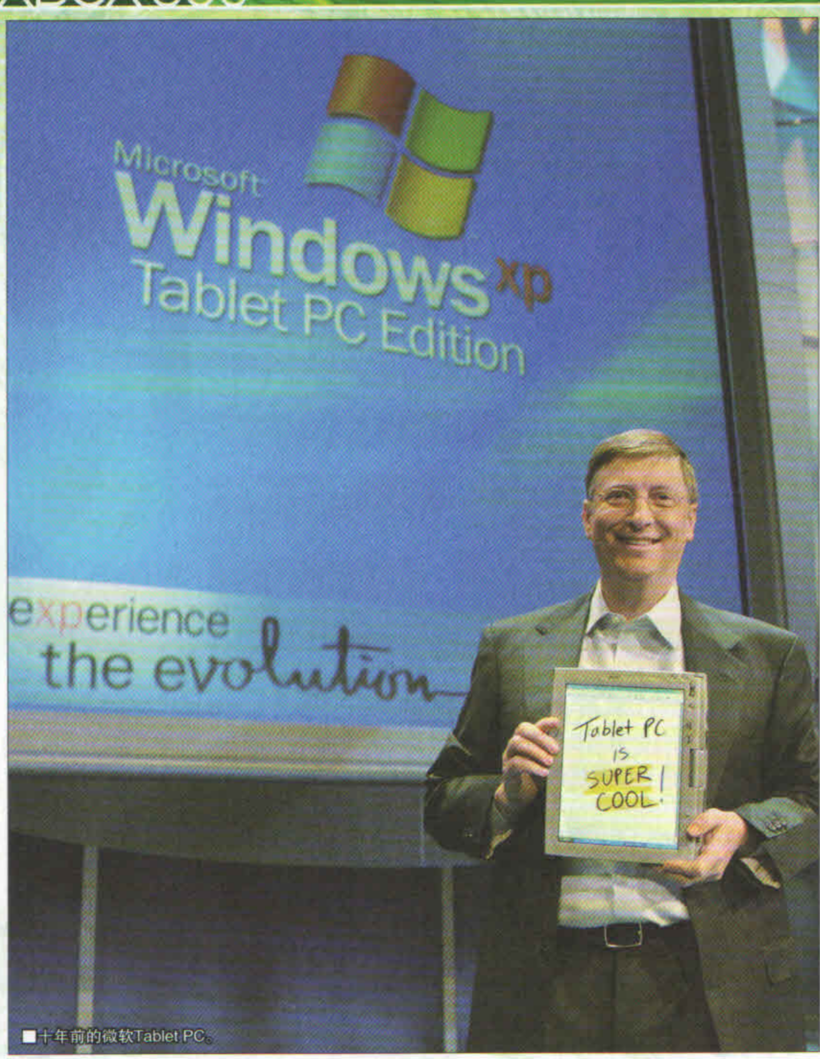
有趣的是，PS2在早期将影碟机功能作为卖点反复宣传，而同样装备DVD光驱的初代Xbox却对此遮遮掩掩。从理论上讲，每一代Xbox都能直接播放DVD影碟，但微软却将这一功能“封印”在了遥控器中，不鼓励普通用户把Xbox当做影碟机使用，与索尼推广PS2的宣传思路截然相反。微软十分清楚，过多的非玩家群体购入机器，会导致主机的软硬比下降（PS2和PS3都有这一问题），这是第三方软件商不愿意看到的情况。初代Xbox的当务之急是争取到足够庞大的软件阵容，没必要在影音方面与对手做过多纠缠，只有当一台主机的游戏足够丰富，吸引了足够庞大的玩家群体，它才能拥有在多媒体方面大展拳脚的最佳时机。X360今年秋更的另一重心是IE浏览器，很多人都产生过疑问，1998年的DC就能浏览网页，2006年的PS3也做到了，为什么X360直到今年才装备通用浏览器？这一情况，正是微软游戏部门“本位主义”的最好证明。X360玩家大都有PC和智能手机等网络设备，单纯用主机上网并没有什么吸引力，今年秋更后，随着魔镜服务的推出，X360装备浏览器的必要性就被体现出来了。况且，从兼容性角度考虑，IE是使用人数最多的浏览器，每一个网站都会给它提供充足的支持，X360的浏览体验会比PS3更好。

■微软CEO史蒂夫·鲍尔默。

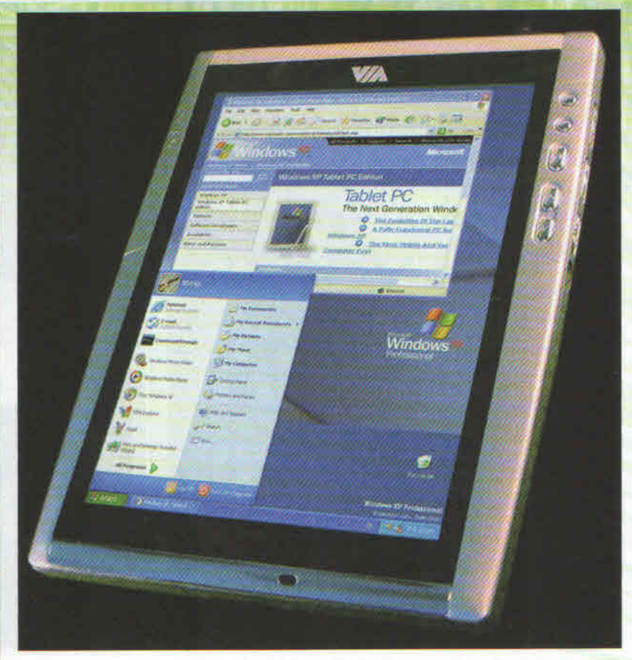


part.2 迷失的十年

X360和LIVE的大获成功，掩盖不了微软近年在游戏圈之外的失意。21世纪是后PC时代的开端，苹果和Google凭借智能手机、平板电脑和网络服务大赚特赚，微软的Tablet PC、UMPC、Zune等一系列产品却接连遭遇惨败，只有Xbox部门获得了胜利。人们在二十年前喜欢将IBM视作迟缓的巨人，将微软比作敏锐的豺狼。今天的微软却深受官僚主义和办公室政治的毒害，成为了第二个IBM，成为了比尔·盖茨曾经鄙视过的企业类型。微软在近年屡屡碰壁的原因有很多，但不可否认，史蒂夫·鲍尔默这个目光短浅的CEO和他所倡导的一系列紧缩政策要负很大责任。2000年，盖茨将CEO之位传给了鲍尔默，这正是一切噩梦的开始。《福布斯》将鲍尔默评为“美国众多大企业中最差的CEO”，《名利场》干脆将他统治微软的十年称作“迷失的十年”。鲍尔默是盖茨在哈佛的校友，但他主修的课目是经济和数学，没有任何技术背景，对长远发展漠不关心，只关心每个部门的短期收入。财会部门才是这种人物最好的归宿，如果将其提拔为一个IT企业的CEO，那么公司就要倒大霉了。2003年，为了节省支出，鲍尔默决定不再向新员工提供股权，微软的老一代人因手中的股票而身价倍增，现在新员工若想飞黄腾达，就只能努力在部门中向上爬，通过增加死工资来提升收入，这种愚蠢的措施加剧了



■十年前的微软Tablet PC。





■遭遇惨败的Zune随身听。

公司内部的财富分化，使得微软再也不是一个"同奋斗、共富裕"的命运结合体，公司为此蒙受的潜在损失远远超过停发股权所节省的那点开支。更糟糕的还在后面，鲍尔默又引入了绩效管理制度，每个业务部门都必须按照一定比例将员工划分为优良中差四个等级，得到差评的员工会在半年后的评定中被开除。指标还是硬性的，即使一个团队中人人的表现都很优秀，也必须要找出少部分人给予差评。这种愚蠢的制度让员工人人自危，忙于内斗，没人愿意在长远的技术研发方面下大功夫，脑袋里想的都是如何交出漂亮的短期收益，好让自己在在半年后的评定中保住饭碗。官僚主义和办公室堡垒在雷特蒙德总部逐渐形成，高层的老员工出于一己私利，不愿给 Windows 和 Office 等 PC 软件之外的新兴产品开绿灯，直接导致微软错过了后 PC 时代第一个十年的消费电子浪潮。愚蠢的史蒂夫·鲍尔默在脑子里只能装下肤浅的财务报表，根本看不到长远收益，初代 Xbox 是比尔·盖茨亲自力保的项目，否则这台游戏机很可能被鲍尔默枪毙掉。盖茨为第一代 Xbox 承受了 33 亿美元的亏损，给玩家提供了超强的性能和过硬的质量，鲍尔默却要求 X360 必须实现自我盈利，为此他大幅削减了集团给予游戏部门的资金支持，捉襟见肘的 X360 团队只得在主板做工上偷工减料，最终酿成了"三红"惨剧。如果说鲍尔默才是毁掉玩家手中主机的真正元凶，真是一点都不冤枉。

过于专注 PC 让微软错过了这十年来增长迅速的其他市场，苹果从历代 iPhone 得到的利润已经超过微软所有 Windows 产品收入的综合。微软在平板电脑和智能手机方面的起步其实比苹果早得多，2002 年，比尔·盖茨就推出了 Tablet PC 和其配套的定制版 Windows XP，以及使用 Windows CE 的手机。微软的手机支持多程序共同运行，多媒体性能强大，压制了只能单程序工作、影音功能乏味的 Plam，获得行业领先地位，却始终未能形成社会现象。Tablet PC 则是微软意图取代笔记本的平板电脑，限于当年的技术水平，重量和续航时间都无法令人满意，失败在情理之中，不过当时并没有竞争对手，这样的结果也能让人理解。2005 年的 UMPC 是微软的又一个失败产品，这种采用 5 英寸屏幕，带全键盘的电脑在体积上比 Tablet PC 小了不少，但成本更加昂贵，售价超过 1000 美元，相较同价位的高端笔记本，不论是性能还是续航时间都占不到便宜，只得再次兵败收山。这一系列产品在硬件设计上有颇多问题，但它们无法获得成功的根本原因在软件层面，不论是 Windows 手机，还是 Tablet PC，微软给出的操作系统依然在按照桌面平台鼠标键盘的思维行事，图标和按钮面积相当小，用户在大部分时间里只能使用触控笔进行操作，不够人性化的设计阻碍了产品的普及。2007 年的 iPhone 则实现了灵活的手指触摸操作，掀起了智能手机普及的浪潮，Windows CE 手机的销量从此不断滑坡，从行业龙头跌至今天不到 10% 的市场份额，逼迫微软在一年后对手机部门进行重组。2010 的 iPad 又重新定义了平板电脑市场，火爆的销量和当年惨淡的 Tablet PC 形成了鲜明的对比。如果说在智能手机和平板领域，微软是"起个大早，赶个晚集"，那么在 MP3 随身听这块市场，微软的失败完全是咎由自取。Zune 失败的原因很简单：发售太晚。第一款型号于 2006 年 11 月发售，造型和功能都不够讨巧，也缺乏足够强大的软件和生态环境作为其生存的土壤，电子音乐市场已经被 iTunes 所垄断，微软找不到插足的空间。更要命的是，此时苹果已经悄悄转移了经营重点，2 个月后 iPhone 的发布将公司的主业从随身听转为手机，有了功能丰富的多媒体手机，用户当然就没必要在兜里多揣一个单纯的 MP3 设备。Zune 的失败，早在这个产品推出之前就注定了。彻底死心的微软于 2011 年将 Zune 的音乐服务并入手机和 Xbox 部门，不再推出新的硬件产品。

一个很容易被多数人忽视的事实是，微软从创业之初便不是一家纯粹的软件公司，只是比尔·盖茨一直未将硬件视为自己的运营重心。1982 年，微软就成立了属于自己的硬件团队。一年后，他们推出了第一款兼容 IBM PC 并能在 Word 软件中工作的鼠标。此后，微软研发生产

了多款高档键盘、鼠标、游戏操纵杆，在PC高端外设领域，微软的口碑可以与著名的罗技公司相媲美。比尔·盖茨的野心当然不会局限于小小的PC外设市场，微软十分清楚，没有软件的支持，无论多么强劲的硬件都会成为一块废铁，因此他们一直在拉拢各大硬件厂商，建立以Windows为核心的软硬联盟，保持“垂帘听政”的地位。90年代，微软走上垄断之路后便开始与Intel联合制定硬件标准，由于Windows 95成为了PC操作系统的绝对霸主，不支持Windows的硬件几乎毫无市场，各硬件制造商虽然对微软的铁腕统治颇有微词，但迫于市场压力也只得屈服，被乖乖牵着鼻子走。微软Windows和Intel处理器组成的Wintel联盟是一个软硬结合的体系，在这两大公司的带头下，其他制造商必须遵循Wintel的要求，才能保证自己的硬件能够正常工作。尽管如此，PC市场依然是比较开放的，只要遵循Windows标准，每个公司都有捞一桶金的机会。苹果的Mac电脑则是一个封闭的体系，软硬件环境相对固定，用户的选择很少。90年代，苹果在桌面领域节节败退，Wintel联盟将其逼到了破产边缘。然而，进入21世纪，苹果却在便携设备上大赚特赚，市值超越微软，完成了不可思议的大逆转。微软曾嘲笑iPhone、iPad等产品过于封闭，却忽视了市场受众的差别。桌面电脑的主要用户是对技术有一定了解的人，而在电子消费领域，使用者并不关心产品背后的软硬件组成，他们只需要简单而优质的用户体验就够了，苹果通过独立而封闭的标准实现了这一点，自然获得了成功。

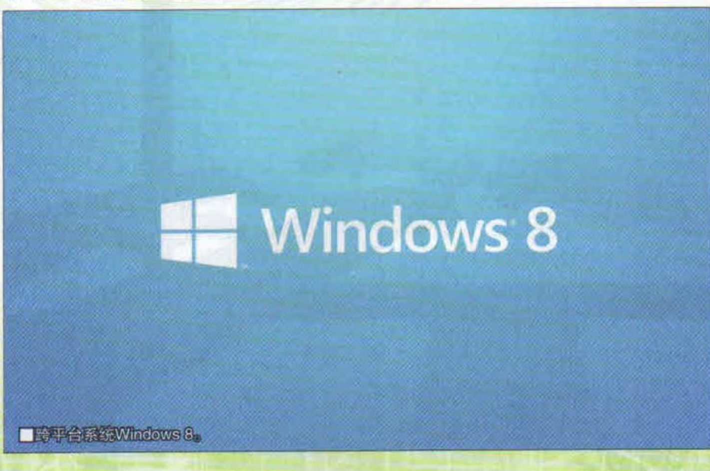


微软与苹果已经不是早年那种井水不犯河水的关系，不论是国内还是国外，手机都已经取代PC成为使用人数最多的上网终端，在iPhone发布后的这5年里，PC软硬件的销量都在不可遏制地下滑，已经波及到微软存在的根基，后PC时代正在变为现实。虽然微软和Intel在PC领域依然占有不可动摇的统治地位，但为了求生存，两家公司都于今年将战略中心转移至便携领域，在这一领域，两家公司的基础太过薄弱，二者都采取了“脚踏两只船”的策略，Wintel联盟已经分崩离析。微软的下一代操作系统Windows 8同时支持X86和ARM两种CPU，后者正是主流便携设备所使用的架构。Intel给微软的Surface Pro平板提供了i5四核处理器，但也同时推出了运行安卓系统的X86架构手机。今天的微软态度更加务实，面对短时间内无法击败的强大对手，与其针锋相对，不如暂时合作。微软不再旗帜鲜明地站在X86行业一侧顽固抵抗，而是与苹果和Google一样融入ARM阵营，甚至将Xbox魔镜服务搬到了iOS和安卓平台上。没有永远的敌人，只有永远的利益，这句商战中的至理名言在这里被体现得淋漓尽致。从当前的形势来看，进军移动领域的微软不再拥有彻底垄断的地位，即使获得了成功，在目前这个商业模型下，集团也要分出很大一块利益给ARM公司，这是向今日胜者无可奈何的妥协，也是对微软过去十年在移动领域碌碌无为的报应。然而，十年河东，十年河西，今天的强者，不一定会在今后的市场中占优，未来的IT领域，究竟鹿死谁手，只有时间才能告诉我们答案。

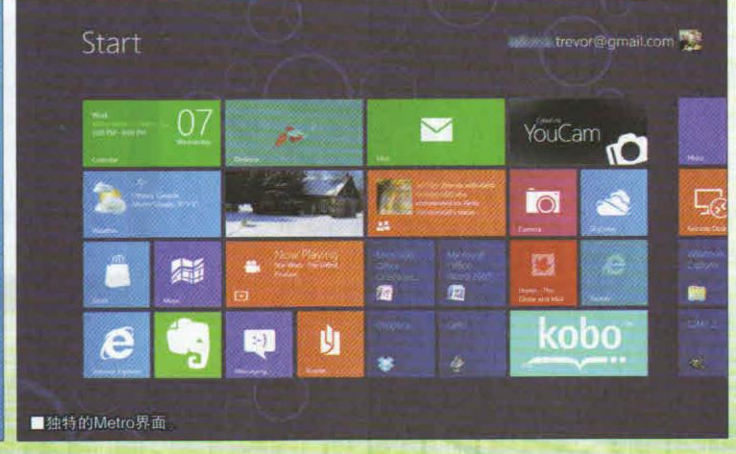
part.3 战略大转进

作为战略转进的关键性一年，微软在2012年末有诸多重头计划：Windows 8操作系统、Windows Phone 8手机、Surface平板电脑、Xbox LIVE秋更，这四个产品在软件和硬件两方面都有一定的融合关系。Windows 8主要目的是振兴微软在移动领域的不利局面，它的受众群体以平板电脑和智能手机为主，桌面用户不用担心自己的的操作系统会彻底淘汰，Windows 7的后续支持还将持续很长一段时间。Windows 8分为X86和RT两个架构，分别提供给Intel和ARM的硬件使用，X86版可以直接使用之前PC的大部分程序，RT限于架构问题，无法兼容普通的Win32应用。Windows Phone 8则基于RT版改造而来，这也是微软的智能手机第一次使用与桌面版相同的NT内核，而非之前的CE类嵌入式系统。从功能上讲，Windows 8的X86版拥有一些比Windows 7更先进的特性，但RT版的战略意义显然更为重要，毕竟微软在桌面市场的优势依然牢不可破，他们需要在移动领域有所突破。作为注重支持便携设备的系统，Windows 8终于引入了完善的触摸操作，为了更好的触摸体验，微软实行了自1995年后的首次用户界面大换血，这个名为Metro（后因版权问题更名为Morden）的新式界面，其灵感源于瑞士的平面设计思想，与大城市中的地铁信息牌十分类似，将画面分为多个矩形区域，直接显示不同内容，简洁有力。2006年的第一代Zune随身听就采用了这一界面，微软又将其纳入Windows Phone 7和2011年的Xbox LIVE秋更。今天的Windows 8同样沿用了Metro界面，为了配合新一代操作系统的上市，微软不但将旗下Xbox、Office、Bing等品牌商标均换为与Metro一直的平面化简洁风格，还更换了公司沿用25年之久的商标，其重视程度可见一斑。

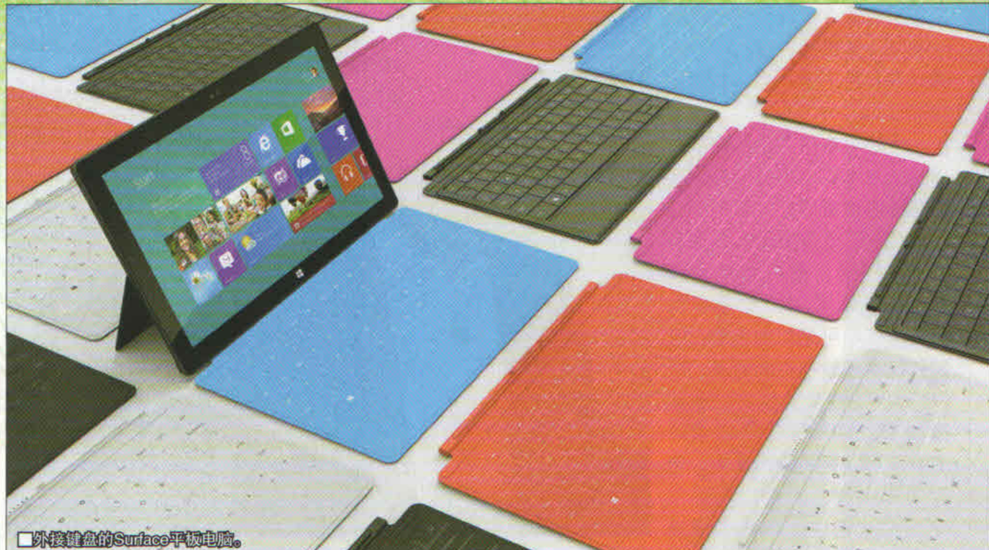
过去的微软看不起做硬件的公司，比尔·盖茨一直认为，只要把握住软件的绝对统治力，一切硬件公司都会围着你转，保持垂帘听政要比亲自赤膊上阵轻松得多，也容易得多。在PC领域，盖茨说的没错，然而PC产业正在逐年



■跨平台系统Windows 8



■独特的Metro界面



□外接键盘的Surface平板电脑。



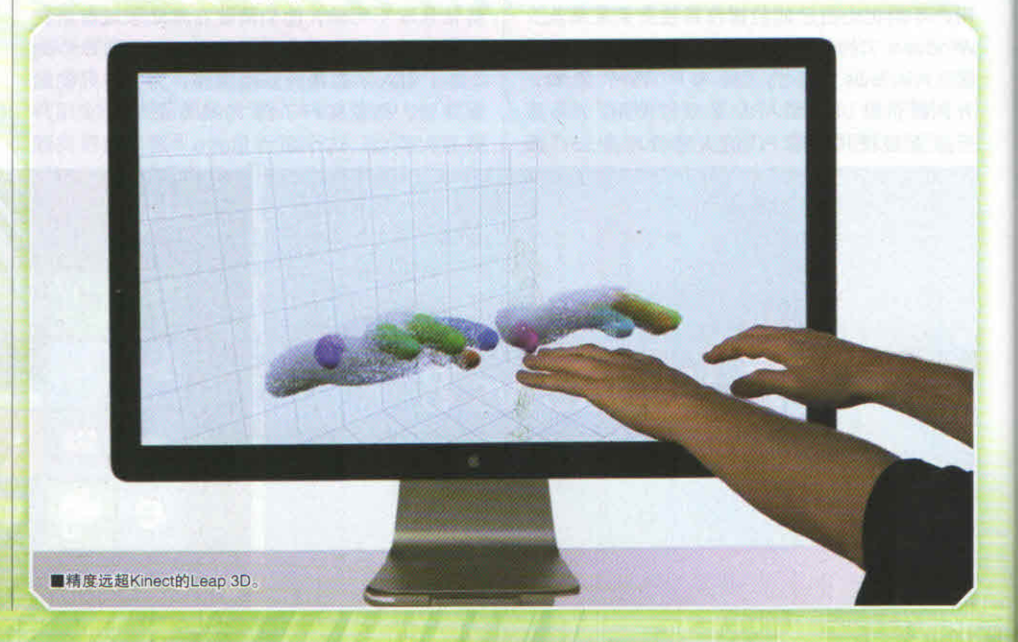


衰退，新潮的消费电子逐渐成为各大IT公司的主业，如果继续专注于传统PC，只会随着产业一起走向衰退。微软当年推出第一代Xbox，就是因为PS2的软硬标准完全出自索尼自主的工厂，微软无法间接干涉，只能设计自己的主机与其正面抗衡。今天的微软又面临着被苹果和Google夹击的境地，依然需要推出属于自己的硬件来摆脱困境。Surface平板电脑将在今年10月与Windows 8一起摆上货架，微软效仿苹果的经营模式，大力铺设品牌专卖店，并在系统内设置程序商店。变革必然带来阵痛，在软硬件两个层面，微软的新商业模型都触及到了之前合作伙伴的利益，肯定会引起一些冲突。对于想要推出自主Windows 8平板的OEM制造厂而言，微软官方的Surface是一大竞争对手。操作系统自带的程序商店对于其他软件平台运营商也是一大冲突，《半条命》、《反恐精英》、《求生之路》等游戏的开发商Valve在PC上通过Steam平台建立了一个规模与Xbox LIVE同等的游戏社区，公司的CEO加比·纽维尔为此炮轰Windows 8，宣布将《求生之路2》等游戏移植到Linux上，并研发供大电视和手柄使用的家用机模式。如果Steam在PC平台被赶尽杀绝，Valve一怒之下推出属于自己的主机，并非不可能的事。微软如此激进，是为了获取未来更多的长远利益，但改革期内如何与其他昔日合作伙伴相处，则是一大难题。如果事情办得不够漂亮，很可能会给微软带来新的敌人，Valve就是最好的例子。

不论是软件还是硬件，在之前Windows的版本中，微软一直抱着相对开放的态度，只要符合标准，第三方厂商就可以融入这个庞大的环境，与微软互利共赢，这样的政策给Windows带来了几十年的繁荣期，百花齐放的功能让用户从不需要为找不到所需的程序发愁。但Windows的经验并不能套在任何产品上，对于游戏主机和智能手机这种以官方推送为主体的消费电子设备，第一方必须对程序进行审核，如果Xbox LIVE给玩家提供了一个无法正常运行的游戏，或者用户从Windows Phone商店下载了带有破坏性的恶意软件，都会造成灾难性的后果，毕竟对于这种相对封闭的体系，玩家并非都是黑客高手，卖出产品就要对用户负责，你无法指望每一个人都能手动解决问题。硬件层面，X86的设备种类不多，微软需要搞好的是RT版的兼容性。iOS太过封闭，安卓又过于开放，如何把握平衡点，是微软能否取胜的关键。安卓为了支持繁多的硬件，碎片化问题相当严重，降低了用户体验，程序员和消费者都对此相当头疼。微软的移动设备没必要像苹果那样封闭，但也不能像Google一样开放。这个问题是微软的强项，不太可能搞砸，毕竟他们已经在PC的DirectX等程序接口上积累了十几年的经验，Windows 8也并非开源系统，不会出现安卓那般混乱的程度。

Windows 8的RTM版已经在网上放出下载，很多PC用户对Metro界面颇有微词，出现这种情况并不奇怪，毕竟Metro从一开始就是为触摸而非鼠标设计的界面。Windows 9已经投入开发，这一版肯定会兼顾桌面和移动用户，如何在PC平台上处理好Metro就成了问题，微软在考虑正式将Kinect纳入PC体系，作为解决方案。Kinect这个设备不光能够玩X360的各类体感游戏，它还是一个富于潜质的人机交互系统。微软没有在接口层面进行加密，就是为了鼓励用户自主开发各种应用，其中不乏可圈可点的商业展示，比如日产汽车公司就曾将Kinect用于新车的虚拟图像展示，效果不错。见识到广泛前景的微软又于2011年推出了Kinect在PC上的官方开发包，提供了丰富的功能。作为一个融合了姿态探测、语音识别等多项功能的设备，Kinect绝非一个普通的玩具，微软推出它的目的就是为了颠覆人机交互的传统概念。在Metro界面与键盘鼠标不合的今天，微软正在考虑将Kinect正式引入PC，作为标准输入设备，这是技术含量远胜iOS触摸屏的革命。如果Kinect在未来能够像鼠标那样成为PC必备的硬件，微软又会赢得一个稳定的利润增长点。当然，想要用目前的Kinect像操作鼠标那样方便地操作PC不太现实，探测精度和探测距离都是问题，但下一代Kinect在这方面有明显的改进空间。一个名为Leap Motion的小型创业公司曾于今年展示过他们的Leap 3D系统，动作跟踪可以精确到10微米，精度是Kinect的100倍，近距离流畅控制PC完全不在话下，售价也不高，仅为69美元，微软可以在日后推出性能相同的产品。

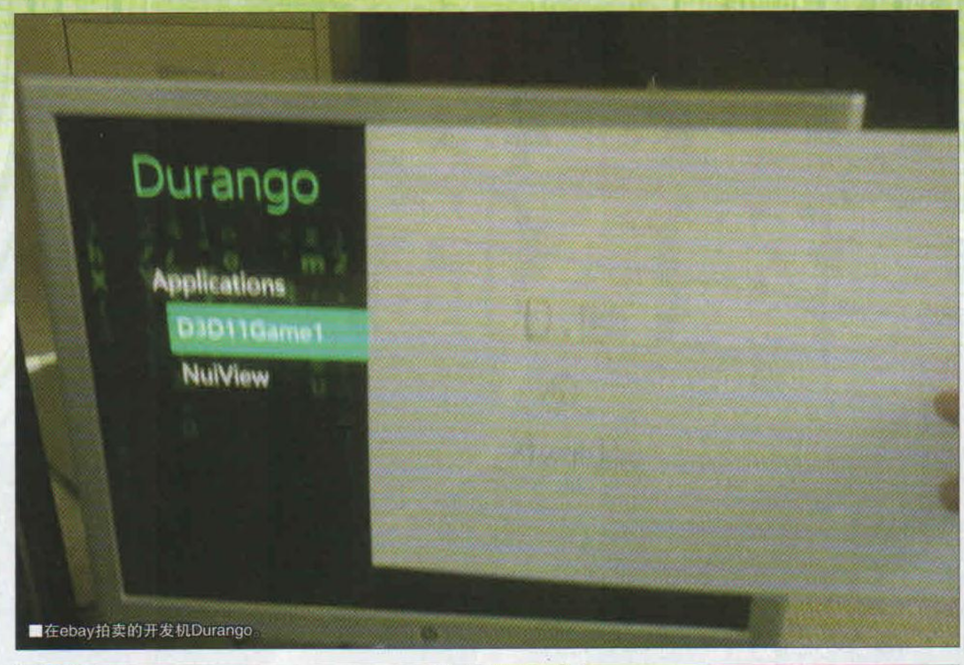
今年微软在E3上展出的东西并不算少，



■精度远超Kinect的Leap 3D。

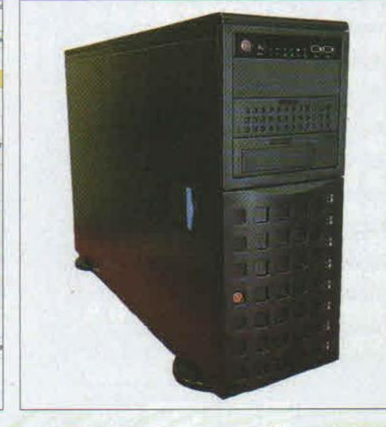
但始终没有玩家心中盼望的下一代主机。Windows LIVE 总经理布里安・哈尔曾在 E3 后的采访中确认，新一代 Xbox、Office 和 Windows Phone 会与 Windows 8 进行融合，各大媒体纷纷以“微软高管确认新主机”为标题将这条新闻发了出去。意识到自己说漏嘴的哈尔又尴尬地表示“我说的新一代 Xbox 是指今年的秋更”，然而，任何一个 X360 玩家都不会相信这种解释，毕竟秋更是一年一度的惯例。从目前泄露的信息来看，微软的新主机将于 2013 年末发售，集团上下对此不谈一字，全因今年有扛鼎大作《光环 4》，微软指望靠这部作品再卖出几百万台 X360，如果现在承认新主机的存在，必然会影响销量。当然，玩家无需担心 X360 无游戏可玩，初代 Xbox 的软件支持尚且延续到了 2007 年，同理，X360 直到 2015 年依然会有新作发售。日程规划上，按照之前的管理，微软很可能于明年 3 月的 GDC 会议（Game Developers Conference，游戏开发者大会）正式公布下一代 Xbox 的详情，并在 6 月的 E3 展会提供试玩，最终于冬天发售，从公布到首发只有 9 个月不到的时间。这样的安排看似紧迫，但并不奇怪，毕竟 2005 年的 X360 就是遵循这样的节奏一步步走过来的。公布晚并不代表完成度低，各大第三方都已经收到新主机的开发套件，微软迟迟不对下一代硬件进行官方确认，只是为了保证今年的营业额，与 2004 年末保护《光环 2》的政策如出一辙。

微软的保密政策一直不够好，面对新主机研发这样的大事件，自然不可能做到滴水不漏。E3 过后，2012 年 7 月，一系列劲爆消息浮上水面。微软获得了 Xbox8、XboxPhone、XboxTablet、XboxLiveTV、XboxCompanion 等一系列域名，联系布里安・哈尔的发言，为了与 Windows 8 进行融合与联动，下一代主机很可能取名为 Xbox 8 而非惯性思维中的 Xbox 720，毕竟 360 含有“囊括一切，无所不在”的含义，而 720 这个数字难以给人留下印象。作为消费电子部在这十年间的惟一一场胜仗，Xbox 是一个让微软为之自豪的品牌，拥有庞大的用户群和稳定的利润，用它替代 Zune 等失败品牌，全面铺开到游戏机之外的其他领域，是非常明智的选择。Xbox Windows 是微软推行的又一新概念，用于传统操作系统与 LIVE 的联动，Windows 8 自带的空当接龙、扫雷等用户所熟知的游戏已经加入成就点数，玩家可以使用自己的 LIVE 账号登陆。随后，一名微软离职员工又将一套 Xbox 8 的 PPT 发到了网络上，这份幻灯片只是集团内对于新主机的战略规划，并不涉及具体硬件参数，但从其图文并茂、专业至极的内容来看，这份文档的真实性是毋庸置疑的，当前的微软的确在照着这份规划努力，剩下的疑问只有最终成品的完成度而已。7 月末，更加让人意想不到的事情发生了，一位自称工作于游戏公司的人偷出了一台 Xbox 8 开发原型机，并将其扔到 eBay 拍卖，换取了 2 万美元，为了证明真实性，他还拍摄了机箱外壳和软件界面的大量照片，让人心服口服。



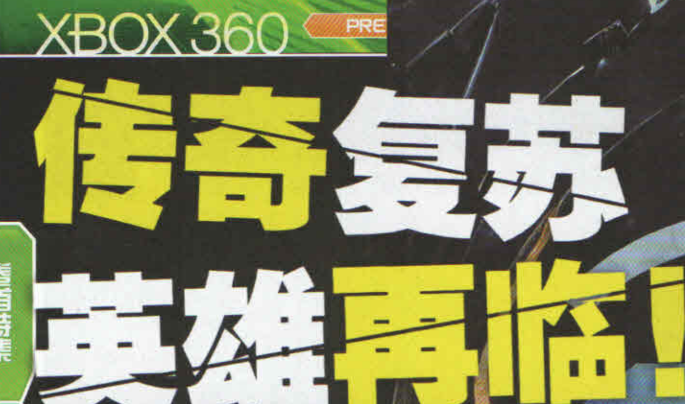
■在ebay拍卖的开发机Durango





从泄露幻灯片和各大第三方软件商透漏的信息来看，新主机于 2013 年末首发已经是板上钉钉的事了，玩家更关心的是它的性能和功能。内部幻灯片透露 Xbox 8 的性能是 X360 的 6 至 8 倍，可以提供原生的 1080p 分辨率 3D 视觉输出，配套的第二代 Kinect 在捕捉精度和响应时间方面也比第一代产品有大幅进步。以当前的 PC 配置作为参考，2013 年的主机想要达到这样的性能并不困难，有挑战性的问题都在改进 Kinect 方面。eBay 拍卖的那台代号为“Durango”的开发机使用 Intel 处理器和 Nvidia 显卡，架构与初代 Xbox 接近，和 X360 有较大区别。从性能的角度考虑，Intel 和 Nvidia 确实是最好的选择，但向下兼容性会成为难题。X360 为了保有独立知识产权，与这两家公司分道扬镳，选择 IBM 与 AMD 的组合，软件工程师不得不费心劳神，为每个 Xbox 游戏单独编写兼容补丁，才让它们得以顺利在 X360 上运行。一旦 Xbox 8 再次变更架构，如何向下兼容 X360 的游戏又会让程序员头疼。即使玩家购买了新主机，在第一年，他们依然会泡在《光环 4》这样的 X360 游戏里继续与老朋友对战，无缝兼容老游戏和 LIVE 对于 Xbox 8 至关重要。新游戏开发倒是没有难点，不论是 X360、Xbox 8 还是 PC，图像都基于 DirectX 标准，Xbox 8 所使用的 DirectX 11 已经在 PC 上问世三年，开发商早已轻车熟路，只等主机换代，便可大展拳脚。

有趣的是，在内部幻灯片中，Xbox 8 的首要假想敌并非 Wii U 或 PS4，而是苹果和 Google 未来的智能电视，这些机顶盒没有强大的 CPU 和显卡，但在云计算越发成熟的将来，作为视频接入终端，它们可能会拥有类似 Onlive 的健全游戏功能，构成实质性威胁。微软对此早有警觉，X360 近年一直在与 ESPN 等内容供应商深化合作，除了各类电影电视剧之外，NBA 等热门球赛也可以在 LIVE 上观看。从装机量的角度考虑，X360 已经是全世界最普及的智能机顶盒，微软对于 Xbox 8 设下的目标则是成为“客厅娱乐的惟一设备”。限于内存和架构问题，前两代主机都没有配备健全的操作系统，初代 Xbox 使用萃取版 Windows 2000，X360 的环境则跟 Windows 关系不大。毕竟这两台机器的内存只用来存放游戏内的贴图就已经捉襟见肘，没办法在后台运行太多的非游戏程序。在内存已经相当便宜的今天，为了实现彻底融合，Xbox 8 很可能使用完整的 Windows 8 作为操作系统，真正实现比尔・盖茨十年前利用 Windows 占领客厅的梦想，Xbox 玩家也将迎来一个真正健全的大融合时代。



传奇复苏 英雄再临！

2007 年 9 月，士官长在他的最后一战之后进入长眠，而这一战不仅为人类带来了和平，也确立了 X360 在高清主机大战中的胜利。从此游戏历史上最著名的英雄之一陷入了漫长的冬眠状态。此后 Bungie 相继为微软开发了《光环 3 天降神兵》和《光环 致远星》。但是玩家们都期待着士官长从长眠中醒来，期待着英雄的史诗再谱新篇。随着微软自己成立的 343 Industries 正式接手《光环》，他们顺应民心地唤醒了士官长，并以全新三部曲让玩家彻底满足！随着游戏发售日的临近，《光环 4》掀开重重面纱。对游戏的了解越深入，我们越有理由对 343 的处女作抱有充分的信心！

文 清国清城
编 星夜 美编 NINA



光环4	Microsoft	主视角射击
X360 Halo 4		美版
预定2012年11月6日发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

再谱士官长传奇

作为新“回收者三部曲”的开始，《光环 4》标志着新系列主角 John-117，即士官长的回归。科塔娜陪伴着进入冬眠状态的士官长在太空中漂浮了 4 年 7 个月零 10 天之后，因为敌人的袭击，科塔娜唤醒了士官长。接着他们降落在《光环 3》结局时出现的神秘星球上，在那里看到了 UNSC 飞向黎明号飞船的残骸。

343 Industries 表示，本作战役模式的长度将会比过去的系列作长得多。游戏从 2557 年开始。在士官长休眠期间，科塔娜更新了 MJOLNIR 装备的固件，所以在本作中会有全新的界面。系统探测到多个甲板上出现了敌人，不速之客是星盟的战士。但是科塔娜注意到这些咕噜人和精英不大像标准的星盟战士，比如精英的手臂上没有盔甲，咕噜人没戴毒气面具，因此可能是一些散兵游勇。接着飞船坠落到安魂曲星球上。关于此后发生的事，343 不愿过多透露。在 E3 2012 的演示中，可以看到在安魂曲星球上的战斗场面。士官长以及大批星盟战车都在赶往 UNSC Infinity 的坠落地点。前进途中士官长遭到未知敌人的袭击，科塔娜认为这些是防御型 AI，绝非星盟。在本作中，士官长将遭遇多种类型的 AI，比如某种 AI 会利用 Slipspace 技术实现瞬间移动，还有一种 AI 会将手榴弹反弹回投掷者。在 DEMO 之后有一段 CG，出现了“远古恶魔苏醒”的字样，然后有声音说道：“我梦想着这一天很久了，回收者。”

另外，在本作中因为科塔娜已超出其自然寿命，因此将经常陷入“狂暴化”状态，这种状态的频繁出现可能会最终导致其“死亡”。343 表示，本作将揭露人类与 UNSC 在与星盟的战争之后如何适应新世界，尤其是对先行者技术的利用。今后《光环》相关小说、动画、电影等周边作品的故事将会更紧密结合。



风暴星盟

人类与星盟的大战之后，从星盟分裂出一个单独的势力，由撒哈里率领，这就是“风暴星盟”。他们继续坚守先知的教义与哲学。2557 年夏季，风暴星盟的部队奔赴安魂曲星球，与坠落到那里 UNSC 展开激战，打破了人类与星盟的停战协议。此次激战的 6 个月后，风暴星盟仍然驻守安魂曲星球，试图掌控该星球上隐藏的强大武器。风暴星盟的战士与普通星盟有所不同，主要表现为其肢体的更多部位暴露在外。某些兵种似乎经过了基因改造。

安魂曲

◀安魂曲星球的天空中有钟乳石般的巨柱从星球保护罩垂直向下。

在《光环 3》里以“传奇行星”之名出现。在星球的表面上有一些泛着蓝光的标志与图案，显然是先行者时代的产物。过去的某一个时期，先行者曾在那里居住。传说这是先行者建造的一个人造星球，星球外围有屏蔽层，用于保护先行者免受洪魔的袭击。同时也是为了躲避洪魔，先行者创造的诸多逃脱用蛀洞中，可能就有一条是通往这里。飞向黎明号就是因为穿越了蛀洞才进入到存在屏蔽层的安魂曲星。

士官长

本作中士官长的盔甲造型有所改变。首先是因为引擎技术的强化，盔甲在细节方面有更细腻的描绘，肩部的形状有所不同。343 表示，盔甲的变化与剧情有关。

UNSC Infinity



这艘全长 5600 米，可容纳 1.7 万名船员的庞然大物是在太阳系外围的奥特星云制造的，应用了最先进的技术，人类从先行者遗产中获得的全部技术都被用到了它的身上。为了保密，建造者们全部永久性驻扎于奥特星云，并切断了与外界的一切联系。然而因为建造飞船所需的庞大资金，海军情报处无法将 Infinity 的存在隐瞒太久，部分高级官员率先知道了它的存在。

Infinity 建造之初的目的是反击星盟，但是在 2553 年的人类星盟大战之后，它就失去了原来的战略意义。于是 UNSC Infinity 飞船被编入 UNSC 海军，船长是 Andrew Del Rio，其他船员包括多名斯巴达四代战士。船上的 1.7 万人都是人类的精英。

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

普罗米修斯人

《光环 4》中的主要敌人不再是星盟，而是所谓的“远古恶魔”，即普罗米修斯人（Promethean）。他们是先行者居境中最受尊敬的武侍者，代表了武侍者能进化到的最强体能状态，身高达 4 米，体重可达 1 吨。他们的手能轻松捏碎人的头骨。在发现洪魔之后，普罗米修斯人站在了建造者的对立面，并在政治斗争中失败，后来被踢出议会。Didact 就是普罗米修斯人，很可能会成为本作的一个关键敌人。



◀本作中Didact的标志。

■Neil Davidge

音乐

壮阔磅礴的音乐向来为《光环》的游戏体验增色不少，《光环 4》在音乐方面也非常值得期待。担任本作音效总监的是户岛壮太郎，此前他是《潜龙谍影 4》的音乐主创者之一。《光环 4》的许多音效是在澳大利亚录制的，包括水底、火中和冰内等多种环境，还用自制炸药录制了许多战斗音效。本作的首席作曲家是英国的音乐人 Neil Davidge，他曾为多部电影谱曲。他希望为本作的音乐融入一些“浪漫感”。

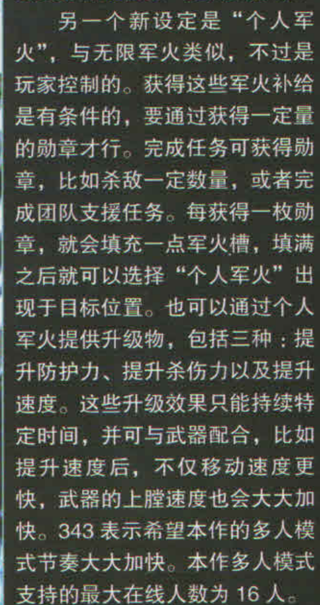
多人模式

《光环 4》中的多人模式地图并非由战役模式改造而来，而是完全根据网战的需要专门制作的。游戏系统上采用了类似于 perk 的系统，还有一些装甲能力也会回归，不过会有所不同。而且单人和多人模式的故事也会互相交织。

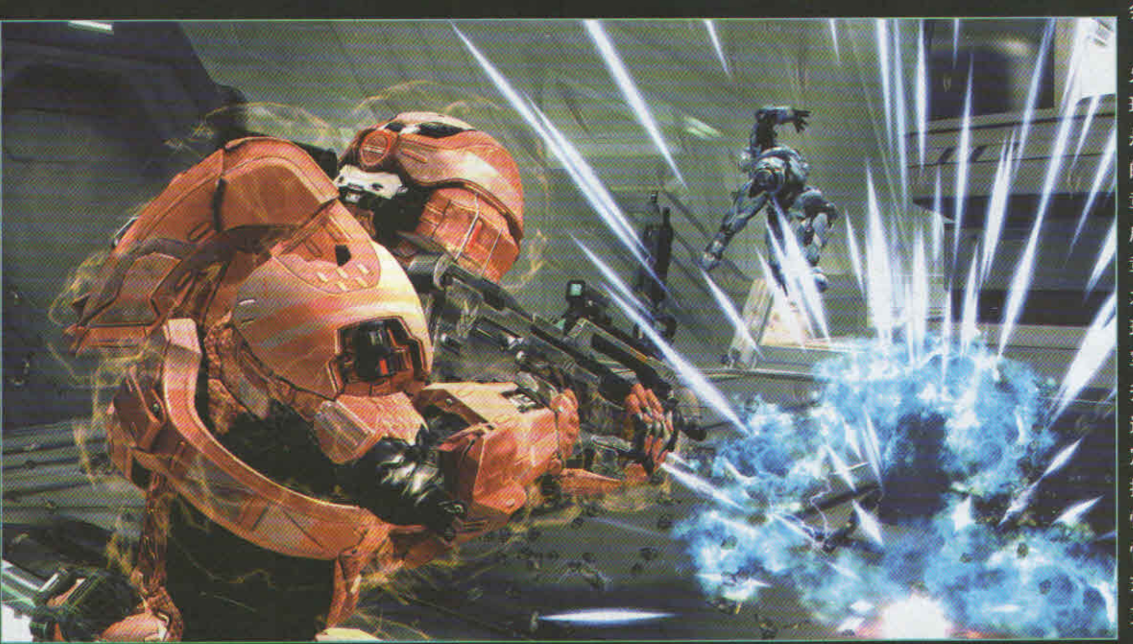
本作的多人模式叫做“战争游戏”，玩家控制斯巴达四代战士。在 UNSC Infinity 飞船上有一个先进的战斗模拟装置，可模拟多种多样的战斗场景。红队叫恶魔，标志是狼；蓝队叫狂怒，标志是独角兽。

本作多人模式与《光环 致远星》相比也有所不同，首先是计分系统有所变化，杀敌可得 10 分，最高分 600。其他包括提供援助、引开敌人等都可得分。《光环 致远星》的 HP 槽被取消。玩家的武器配置也可以自选，从主武器到副武器乃至手榴弹都可自选。

本作多人模式的一个重要新设定是所谓的“无限军火”，能从地图的任意位置出现。武器并无固定重生点，而且会不断变化。比如原本是倚靠在某一面墙壁的狙击枪可能会变为出现在另一处的火箭筒。

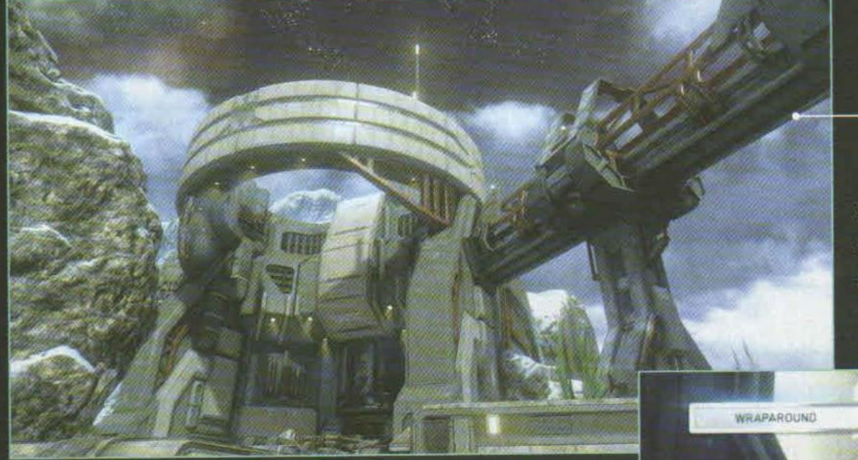


另一个新设定是“个人军火”，与无限军火类似，不过是玩家控制的。获得这些军火补给是有条件的，要通过获得一定量的勋章才行。完成任务可获得勋章，比如杀敌一定数量，或者完成团队支援任务。每获得一枚勋章，就会填充一点军火槽，填满之后就可以选择“个人军火”出现于目标位置。也可以通过个人军火提供升级物，包括三种：提升防护力、提升杀伤力以及提升速度。这些升级效果只能持续特定时间，并可与武器配合，比如提升速度后，不仅移动速度更快，武器的上膛速度也会大大加快。343 表示希望本作的多人模式节奏大大加快。本作多人模式支持的最大在线人数为 16 人。



▲本作采用了全新的表演与动作捕捉系统，增强了游戏的真实感与自然感觉。

多人模式地图

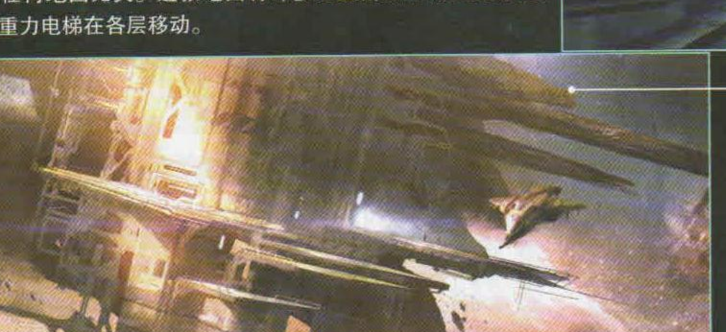

▲网战时，这台质量驱动器随时可能发射。

■长弓

位于Concord星球北极的极寒之地，极端的天气以及特殊的重力条件范围为长弓站的质量驱动器提供了绝佳的栖息地。在人类与星盟之战前，联合地球政府曾在这里发射了一个太空监视器，试图了解宇宙深处的奥秘。此地图是为载具和大团队战斗准备的，在地图四周有四通八达的道路。这张地图将会有昼夜循环。

■避难所

这张地图设定于先行者的遗址，过去曾是先行者的电厂，用于制造能源产生安魂曲星球里的人造太阳。本地图为全新设计，与过去任何地图无关。这张地图有许多注重高低差的建筑构造，可通过重力电梯在各层移动。



■漂浮

这是一个完全对称式的地图，是一个在能源气星球近地轨道上运行的民用气矿工厂。在其中部建造了一个Cyclops 2机器人。这个地图主要围绕近距离战斗，有许多走廊，可用于奇袭敌人。


►斯巴达行动模式中，斯巴达四代战士与普罗米修斯骑士对决。

斯巴达行动

本作将会取消Firefight模式，取而代之的是“斯巴达行动（Spartan Ops）”模式。这是以任务制进行的多人合作模式（最多可4人合作），在游戏发售后每个星期都会免费发布新任务供玩家下载，目前已经保证至少会提供10个星期。这些定期发布的斯巴达行动任务有着自己的完整剧情，还会穿插过场动画。总的来说，这是开发团队受美剧的更新方式启迪制作的模式，希望在游戏发售后还能让玩家不断保持新鲜感，每周都有盼头，并且在玩家中造成话题性。

斯巴达行动模式主要围绕“庄严小组（Majestic Squad）”，他们在战役模式中将会多次与士官长接触。敌人方面包括星盟的游荡者和普罗米修斯人。斯巴达行动模式的新任务按季发布，每季由5个任务构成。这些任务是发生在战役模式事件的半年之后。


►两个斯巴达四代战士配合杀敌。



Forge模式



本作也收录了备受好评的地图编辑工具Forge模式，与《光环 致远星》非常相似，也有一些进化之处。比如将准星指向目标，其轮廓就会加亮显示，并且出现一个小文本框，便于玩家确认目标。还增加了锁定功能，使目标在解锁之前无法移动。

本作将会增加三个类似于Forge World的新地图。增加了动态光影功能，目标可在场景中留下影子。新增的特性地区除了可设定地区的形状和大小外，还可以设定主基地玩家的特性，比如速度、跳跃高度等。玩家还可以设定地图的主题。

Forge模式是343专门找了另外一个团队负责制作的，这个团队叫做Certain Affinity，此前曾帮助Bungie开发了多款《光环》。

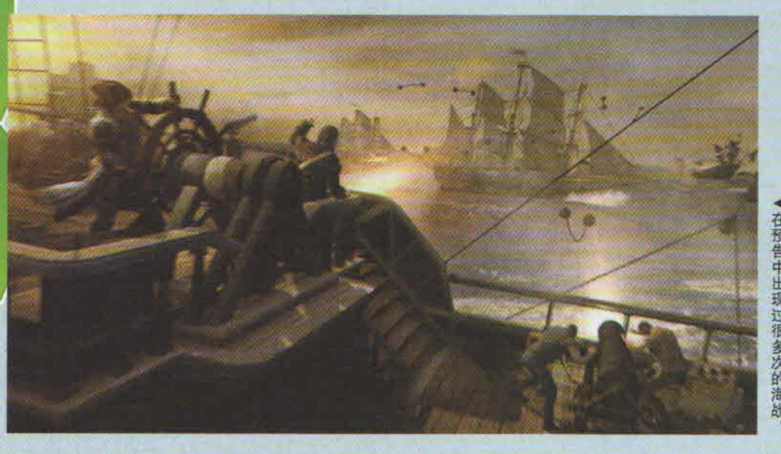
ASSASSIN'S CREED III

自二代以来，每一款《刺客信条》的新作从来都不缺乏期待点，这与制作小组不断创新求变的制作态度有着很大关联，借助功能强大的AnvilNext提供的支持，不少曾经只是想法的好创意得到了实践，也难怪制作小组对本作的表现自信满满。如果你喜欢系列的故事模式，本作辽阔的地图和各种大场面一定能让你感到惊叹。倘若你热衷于系列的多人模式，本作的新模式和全面进化能让你沉迷其中。

新要素满载，你最期待哪一个？

刺客信条Ⅲ	Ubisoft	动作
X360 Assassin's Creed Ⅲ		美版
预定2012年10月30日	1人/多人在线	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

▲用弓和箭狩猎，想想就觉得期待。



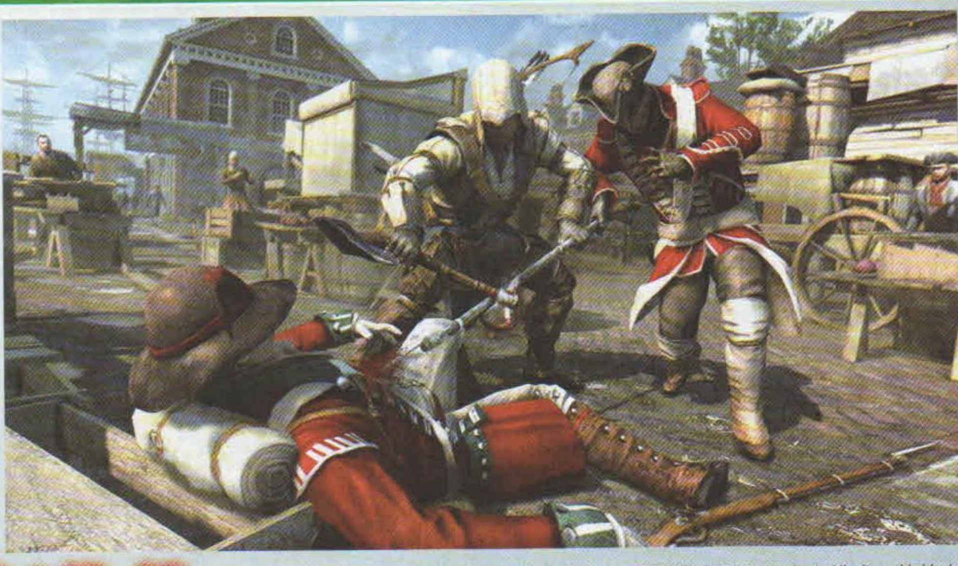
◀在预告中出现过很多次的海战。

早在本作的消息刚刚公布之时，制作小组就表示本作的支线任务数量可与角色扮演类游戏相媲美，那时令玩家印象最深刻的莫过于狩猎和出售动物皮毛，现在看来这只是本作分支任务中的一个类型而已，属于把使命抛在脑后的“不务正业”，这适合不愿被固定的故事情节所束缚，热爱探索地图与自然的玩家，全新的四季变迁系统和丛林河流、城镇集市等多元化的场景构建给这个部分增添了不少乐趣，这比以往只是单纯欣赏游戏中的风土人情而四处奔波要显得更加有意义。

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

在稍早前放出的一些宣传视频中，不难发现部分任务的接头人都是来自于不同势力的，而结合美国革命期间这个大背景，可以想像道德的定义在部分场合并不是那么清晰的。康纳与Ezio出身和性格都有着太多不同，最直观的一点就表现在康纳杀死敌人的方式远比后者要残忍，一些在Ezio看来必须遵循的礼节都不复存在，由此可以推测两人在为人处世方面也有不同。“康纳会是系列迄今为止最为暴力的刺客。”制作人如是说，不知“非正义”或界限模糊的任务是否会出现。

记得在E3的育碧新闻发布会上，曾有英国玩家提问表示，这次康纳的敌人是否会是英国人，对此制作人给出了以下回答：“严格来讲，康纳的敌人并不是英军，而是圣殿骑士。”



▶康纳的杀戮方式要粗暴很多。

多人模式的进化



◀合作模式WOLFPACK，可以拉上好友联机了。



▲种类丰富的加成助玩家快速升级一臂之力。

在《兄弟会》中，系列首次引入了多人模式，其基本规则与游戏的主基调相呼应，开拓了全新的玩法。本作则将妙趣横生的多人模式再次进行强化，首先就是新模式DOMINATION和WOLFPACK的登场，前者相当于区域占领，后者则是玩家联手刺杀AI目标。

在前作《启示录》中，Chest Capture这个模式就与区域占领比较类似了，只不过这个模式下“区域”的概念是与“宝箱”的位置有关的，放在地图上的宝箱被占领就会积累固定的分数，宝箱本身也会消失，直至地图上当前的全部宝箱被占领后下一批宝箱才会出现，这让玩法和局面的发展显得有些受到拘束。于是新的DOMINATION采取了占领时间积分和刺杀积分相结合的方式，调动玩家的积极性，即使占领了这个区域，也要刺杀更多目标才有机会取得高分。

很早以前，某位初次接触刺客的玩家曾问过我一个问题：《刺客信条》可以双打吗？答案显然是否定的。不过现在，刺杀AI目标的WOLFPACK算是从一定程度上弥补了部分玩家想要玩到刺客合作任务的需求，玩家需要在规定的时间内成功刺杀AI目标，从而继续进行下一项刺杀任务。在系列的故事模式中，我们曾经体会过那些没能完美刺杀的目标跑起来有多么迅速，即使他们之中有的身躯肥大，某些场合如果不是路上的群众帮忙扯上一把，说不定早就跑得没影了。WOLPACK模式支持二至四名玩家联机合作，还是亲手布下天罗地网围堵AI目标吧！这次不会再受到故事模式剧情发展的约束，想杀就杀。

《兄弟会》满级为五十级，不过很少有人能坚持到最后，主要是因为经验值的获得方式比较单调，基本都是靠不停刺杀来取得，部分奖励经验值的要求偏高，种类偏少也是存在的问题，到后期会令人产生重复感，这一点在《启示录》时期已进行了大幅改进，而在本作中，挑战和奖励系统则会更加完善。玩家逐步累计下来的挑战进度将不时会出现在屏幕的右下角，每场比赛结束后的各种“最佳”也会清晰呈现在玩家面前，并且伴随有回报，得分最高的玩家并不一定就是整场比赛的焦点，“拯救最多的同伴”、“存活时间最长”、“完成最多‘补脚（GROUND FINISH）’”这些头衔同样能让你给其他玩家留下深刻印象。

Animus新猜想

从初代至今，Animus也从一台老式笨重的机器改良得越来越轻便，虽然其带给使用者的血之效应潜在副作用无法解除，但这似乎无法抑制其被广泛运用的速度，这都要归功于Abstergo公司的“卓越贡献”。目前圣殿骑士似乎正在策划一项Animus推广计划，企图将Animus便携化以后带到千家万户，当然，这可能只是游戏的一种宣传手段，倘若Animus真的发展到了人人都可以任意重温历史的地步，造成的影响应该超越刺客与圣殿骑士的控制范围。但不可否认的是，Animus在本作中必定会有新的版本出现。

文 九兵卫 美编 anubis

CALL OF DUTY® BLACK OPS II

黑暗行动再度上阵！

COD 黑暗行动 II	Activision	主视角射击
X360 CALL OF DUTY Black OPS II		美版
预定2012年11月13日	1~2人/多人在线	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

有人说《COD 黑暗行动 II》将是近几年最好玩的一部“COD”，虽然这样的话说略微夸张，但游戏的进化与革新创造了系列之最确实不容否认的事实。近未来的设定以及变化无穷的网战与丧尸模式都将是本作的看点，而剧情、画面以及音乐部分的素质也同样值得期待。11月，让我们踏上崭新的战场与全球玩家一起打响新的战役吧！



引人注目的新玩法

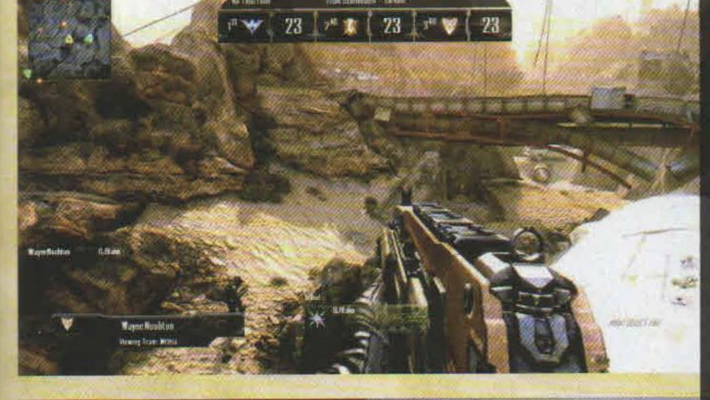
Strike Force 任务是本作第一次加入的新玩法，这个模式与游戏单机战役部分的结局密切相关。Strike Force 任务穿插在通常的流程中，玩家的选择会同时影响任务的进行以及战役剧情的走向，最终迎来不同的结局。由于采用多分支的流程结构，玩家若想体验不同的故事就必须重新来过。Strike Force 任务的玩法还远不止这些，它允许玩家操控不同的武器和载具，甚至包括喷气式战斗机以及机器人。如果玩家在任务中死亡，则游戏会继续朝着不利的方向发展，而不是直接让玩家读取之前的 Checkpoint。而这一切进程都将直接决定游戏的结局。玩家在该模式中虽然不能像多人模式那样随时重生，但玩家可以随时切换自己控制的小队成员，自由地完成各种任务，这就对团队作战的策略性提出了更高的要求，让玩家感受更为真实的战场。

近未来武器&载具

《黑暗行动2》构想了一场发生在近未来的全球战役。故事的时间背景为2025年，资源危机是剧情的导火索。近未来的设定使得本作相比系列前几作更像是一部科幻片，各种高科技的现代武器以及载具将在战场中被广泛，充满未来感的装备为给系列玩家带来前所未有的新鲜体验。无人驾驶飞行器“Firefly”以及搭载人工智能的机器人，这些敌人将在战场上扮演极其重要的角色。

不过即便如此，《COD》依然是《COD》，本作在游戏的整体风格上并没有与前作翻天覆地的变化，射击与操作方面的良好手感更是一脉相传，玩家需要做的只是去适应全新的武器以及战场环境即可。





多人在线

《黑暗行动》的多人联机模式一向有着不俗的素质，在玩法创新性方面甚至还胜过《现代战争》系列，因此本作的网络对战部分从一开始被全世界的玩家期待。制作小组明确表示，本作的网战将以2025年的时间背景进行设计，而非单机战役的回忆部分。全新的武器以及各种充满想象力的载具的加入会让网战的体验更加丰富有趣，特别设计的训练系统则让新玩家可以更快地融入本作中快节奏的网战。《黑暗行动2》的多人网战会更强调竞技性，武器与对战地图的设定会更加平衡且慎密，对应“COD Elite”的社区服务功能也会进一步拓展。包括崩坏的洛杉矶城等众多全新的网战场景吊足了玩家的胃口。

本次网战部分采用“Score Streaks”得分奖励而非“Kill Streaks”连杀奖励，增加全新的“Wildcard”以及进化后的“Perk Greed”，并且玩家选择的副武器也可以装备主武器的“Overkill”，对战的策略性与技巧性更强。最新情报显示本作的网战还将首次支持三组小队同时展开厮杀，这也将非常有意思。

丧尸模式

富有挑战性的丧尸模式一直是Treyarch最为擅长的领域，本作中制作小组同样会为玩家准备充实的丧尸模式，制作小组明确表示这将是一个拥有完整战役与剧情的独立模式，这也是系列首创。和以往不同的是，《黑暗行动2》的丧尸模式基于多人联机模式进行设计，允许最大8名玩家同时参与，是前作丧尸模式的一倍。更强的联动性与合作要素值得所有玩家期待。

荣誉勋章 战士	EA	主视角射击
X360 Medal of Honor: Warfighter		美版
预定2012年10月23日	多人在线	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

文 稀饭 美编 NINA

卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中赢
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™

多年前，我们不无厌倦地把美式游戏简称为“车枪球”，因为这三类游戏就基本概括了绝大部分的美式游戏。某种程度上来说，那是一种对美式游戏认识的误区，但就算到了今天，这种概括方式仍然是准确的，只不过这三者的玩家群体都早已日渐扩大，每一个类别之中也出现了更多的细分，以迎合不同玩家的口味。在这个庞大的市场中，《荣誉勋章 战士》又要靠什么样的特色才能够让自己在以“《COD》系列”为代表的一大堆主视角射击游戏中脱颖而出，赢得玩家的喜爱？让我们来看看本作所加入的新改进吧。

充满个人情感的战斗体验



如果说上一作《荣誉勋章》中有什么能让我留下深刻印象的，那肯定不是经常拿脸撞墙的滑铲系统和毫无镜头感可言的击杀演出，而是那完全走真实路线的故事情节，在故事中我们看到了一个个活生生的战士，他们并非是以一当百的超级战士，也并非拥有过人生命力的不死硬汉，只是一群训练有素的士兵，在枪林弹雨中履行着自己作为一个职业军人的义务，哪怕这意味着他们每天都必须面临着生命的危险。

如果放弃了这个最为核心的主题，“《荣誉勋章》系列”也就会彻底地淹没在主视角射击游戏浩如烟海的产品架上。幸好，在激烈的市场竞争中，本作的制作组 Danger Close 仍然保持着足够的理智，正如制作组主管 Greg Goodrich 所说：“在本质上来说，《荣誉勋章 战士》讲的，是关于一个团体的故事。这个团体中的每一个人，作为自己国家的代表远征海外，并为此而流血，而牺牲。”

在为本作的故事取材时，制作组的成员和真实世界中的第一梯队（Tier 1）士兵们接触了整整四年，整个部队的生活都方方面面地展现在了制作组面前。除了作为军人，这些士兵们也有着作为普通人的一面，他们也会遇到许许多多我们为之烦恼的问题，例如单机战役的其中一位主角 Preacher 遭遇到了婚姻危机，而当他尝试要挽救这段关系，或者哪怕只是想要见见自己的家人时，却不幸遇到了恐怖袭击。伤愈后，他重回了战场，这时候，战争对他来说不再是一场打着国家精神旗号的战斗，他带着更私人的目的，更深刻的感情投身到新的战场上，此时，他不再是一个简单的士兵，而是一位战士（Warfighter）。

这就是 Danger Close 想要提供给我们的第一个特殊体验，真实而充满了个人情感的战斗过程。



绝对真实的战场

索马里的海岸对于我们来说是完全陌生的地方，但这却是一个真实存在的反恐战场。在我们还过着那为柴米油盐而犯愁的和平日子时，这片遥远的土地上却正发生着一场场激烈的交火，无数战士血染黄沙，葬身他乡。《荣誉勋章 战士》把我们带到了这个真实而残酷的地方，向我们呈现出了第一梯队的战斗生活，他们在穷困而充满敌意的乡间作战，每一个角落每一个阴影中都有可能会突然射出一串子弹，夺去他们的生命。他们孤立无援，身边都是把他们视为“西方病毒”的本地人，能够依靠的，只有彼此。我们的噩梦，只是他们的星期三。这就是本作所想要营造的真实，真实的威胁，真实的困境，还有真实的死亡。



不同以往的网战感受





在本作当中，玩家们不会再按照《反恐精英》留下的伟大传统，一方扮演反恐战士一边扮演恐怖分子，而是让玩家扮演各国的精英部队来进行互相对抗，这其中包括了英国的皇家空降特勤队（SAS），美国的海豹突击队（SEAL）甚至是南韩的海军突击队（UDT）。这的确是不同于以往的体验，但更要的是，让这些部队之间产生区别的并不只有他们的外观贴图，每一个国家的部队都有自己的特色，而同一个部队中的不同成员也有着不同的职能，他们武器配置和能力都各不相同，足以产生完全不一样的使用体验。



更具冲击力的画面表现

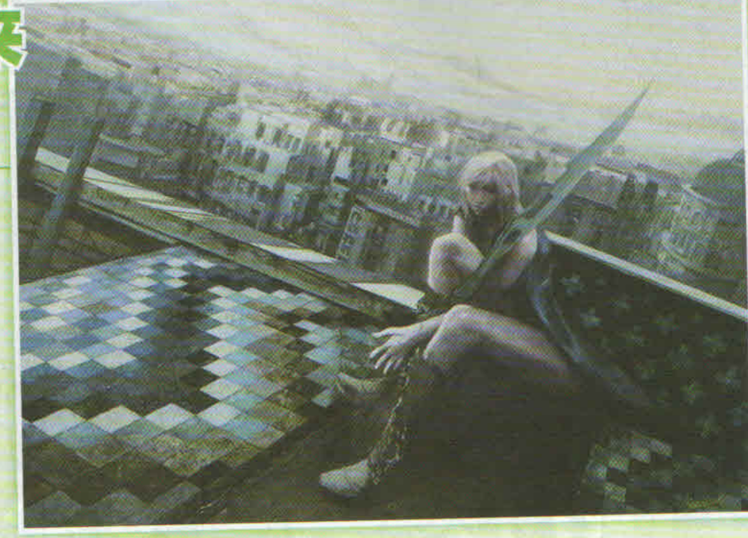
要是说前作《荣誉勋章》有什么奇怪的地方，那就是单机战役和网战部分的感觉并不统一，事实上游戏也的确被分为了两部分开发，主要开发商 Danger Close 负责游戏的单机部分，使用的是虚幻引擎 3，而网战部分则是由同属 EA 的“《战地》系列”开发商 DICE 负责，使用的自然是 DICE 的看家产品寒霜引擎。在这里我们不打算比较两个引擎之间的优劣，但毫无疑问的是两者制作出游戏画面感觉有着较大的差异，这可能会让那些先体验单机战役后才投身网战的玩家感到不适应。在本作当中，Danger Close 终于获得了对于本作的完整开发权，游戏也改为统一使用寒霜引擎 2 制作。全新的技术让游戏的画面看起来份外地真实，尤其是在战斗中扬起的烟尘，让人瞬间感觉到自己如同置身战场，子弹击中掩体飞溅起的火花和远处建筑物崩塌带来的地面震动都被传神地呈现。今年 10 月 23 日，让我们看看《荣誉勋章 战士》会带给我们多么与众不同的体验。



TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

最终幻想XⅢ 闪电归来

X360 ■ LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII ■日版
角色扮演 ■ Square Enix ■发售日未定

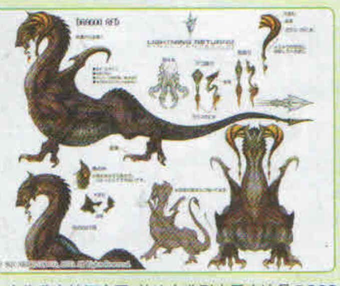


对于去年年末发售的《最终幻想XⅢ-2》，想必通关了的玩家都会对那个所谓的"结局"大呼坑爹吧。以一句"To be continue"结尾，而此后的DLC中也毫无补完剧情的迹象，还想圈一次钱的意图非常明显。就在本月初，官方藉由"《FF》系列"诞生25周年之际在涉谷举办了一个名为"FINAL FANTASY展"的活动，并且公开了这部《最终幻想XⅢ 闪电归来》。

本作的故事将紧接着《XⅢ-2》，主角也换回了闪电。从活动上公布的情报得知，本作的故事中世界的生命已经进入了倒计时，闪电要在这最后的13天之内化解这场危机。闪电如果打倒怪物，可以使剩余时间延长一些，但如果引发奇迹，代价就是令限时减少，到底最终闪电能否成功，制作人表示"闪电的战斗将要做一个了断"。

游戏中引入了时间以及昼夜交替的概念，不同的时间城镇设施的状态也会发生变化，白天的时候城镇会有更多NPC出来活动，而一到了夜晚NPC就会减少，早上隐藏起来的怪物也会陆续出现，使遇敌率提升。

除此之外，本作还为闪电准备了大量的服装和装备武器种类，想必将来的DLC也会非常丰富吧。之后会上还公布了一些场景的概念图以及怪物的设定图等，具体系统等情报尚未明确，期待今年TGS会有更多的情报公布吧。


▲本作敌人的概念图，从这个造型来看应该是BOSS级的怪物吧。


▲场景的设定图，荒凉的背景带来一丝末世的寂寥。

昼夜变化









真·北斗无双

X360 ■真·北斗无双2 ■日版
动作 ■ Koei Tecmo ■2012年12月

Koei旗下的"《无双》系列"近年来慢慢脱离了历史的题材并不断向动漫改编的方向发展，《北斗无双》就是其中之一。在该作发售了两年多之后，官方再次公布了这个分支系列的新作，不过并不是2，而是《真·北斗无双》。

本作在前作《北斗无双》的基础上，对系统以及故事模式进一步强化，系统增加了回避和冲刺等动作，使得战斗更加紧张刺激。前作的主要模式"传说篇"中将追加全新的剧本，分别是沙乌和法鲁克登场的"天帝篇"以及罗将们展开激斗的"修罗之国篇"，此外，前作作为NPC登场的角色本作也将成为可操作角色！



修武

南斗六圣拳之一的"仁星"，使用南斗白鹭拳的他人称"盲目的斗将"。因对六圣拳的"将星"沙乌刹的暴戾感到不满而指挥着抵抗势力与其对抗。

犹达

南斗六圣拳之一的"妖星"，使用南斗红鹤拳。对美丽有异常的执着，因此对擅长优雅的水鸟拳法著称的"义星"雷伊抱有强烈的妒忌心。

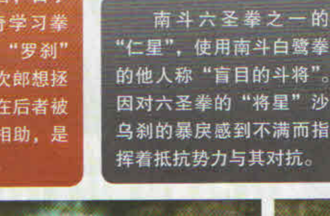


修无常

南斗五车星中最强人物，人称云之修无常。使用自己独创的"我流之拳"能使出变化多端的绝技，实力能与拉奥匹敌。后来为了保护尤莉亚而向拉奥发起挑战，最终不敌战死。

鯱

北斗琉拳的继承者，自小从上一代继承者瞬奇学习拳法。在修罗之国拥有"罗刹"的称号。因为相信健次郎想拯救修罗之国的愿望，在后者被凯欧击败逃走时出手相助，是个非常重情义的男人。







怒首领蜂 最大往生

X360 射击 ■怒首领蜂 最大往生 ■日版 ■Cave ■2013年春

由CAVE开发，今年4月份登陆街机平台的弹幕射击游戏《怒首领蜂 最大往生》宣布移植X360平台。本作中玩家可以选择的机体有攻击型、对应型和标准型三种，选定机体之后还能选择不同的服装来获得不同的强化效果，比如战斗服能够强化普通射击，私服可以强化镭射炮。如果选择泳装则是专家难度，玩家的两种攻击都会强化，但同时敌人的攻击也会猛烈很多。

系列经典的Get Point系统和Hyper系统在本作将会保留下来并进一步改良。Get Point系统是当玩家用镭射炮攻击敌人时，画面右上方的GP槽会慢慢上升，在GP槽消耗完之前继续攻击其他敌人能形成连击并获得连击奖励，GP槽一旦耗光会导致连击数和奖励下降。如何保持GP槽是取得高分的重点。而Hyper系统则是当玩家取得特殊道具、接近射击时能积蓄Hyper槽，蓄满之后能使机体在一定时间内获得强化。

此外，本作标题LOGO上大大的"完"字，以及副标题的"最"字是否意味着本作将会是《怒首领蜂》系列"的终结呢？



对于半吊子的驾驶员即使是她主人也不会对其敞开心扉，以攻击力为自豪的型号，非常重视过去的战斗记录。

总是对事物武断地下判断，尊重主人的意见并对此优先执行的型号。比起战斗经验更重视考虑主人的想法。

为了忠实于主人而制作，服从主人意见的型号。能够沉着冷静地根据战斗经历和主人的思考进行综合分析并给予支援。

真的！我真的做出了天使

X360 文字冒险 ■マジてん ～マジで天使を作ってみた～ ■日版 ■Idea Factory ■2012年9月20日



本作是由Idea Factory发售，与自定义的虚拟角色模拟新婚生活的文字冒险游戏《我的新娘》的后续作品，本作中玩家将要跟名为"天使"的人工生命体共同生活，从暧昧的关系开始慢慢发展到夫妇关系。跟前作一样玩家可以自定义角色的外貌、性格类型以及声音等，游戏还请来了花泽香菜、井口裕香、喜多村英梨等众多知名声优参演，人设则由担任过《真·恋姬无双》和《笨蛋、测验、召唤兽》等多部动画的作画监督——大岛美和负责。

游戏中，玩家要通过约会等方式增加角色之间的好感度，然后触发海水浴、泡温泉等事件，而前作中倍受死宅们喜欢的"陪睡"模式本作中也会保留下来。

"天使"是通过无中生有的技术诞生出来的人工生命体，虽然她们的样貌和性格是根据主人公喜好而调整的，但基本的外貌和感情跟普通人类都别无差异，本作便是与这样的角色们一起共同生活。

威胁到夫妻生活的神秘"机关"和梦境

本作平淡而甜蜜的剧情中将会加入阻碍主人公夫妇的反派。游戏中存在着专门研究"天使"的神秘机关，主人公在机缘巧合下与机关的赞助者见面，之后每天晚上都会做带有很强烈实感的，仿佛是预言般的噩梦，夫妻的生活也开始面临威胁。这样的机关将会给原本波澜不惊的剧情带来怎样的起伏呢？



从本辑开始，成就集中赢除了单纯地介绍成就攻略外，也会刊登一些与成就有关的文章。

本辑为大家介绍的内容是关于多版本成就游戏的。所谓多版本成就游戏，指的是同一游戏的不同版本之间，成就可分开计算的例子。此类游戏中，最有名的一个应该是《真·三国无双5》，一共分为中、日、韩、美、欧5个版本，等于可以拿5遍！对于成就犯来说，如果某个游戏可以拿好几遍，而且本身全成就又简单，那可真称得上是不折不扣的成就神作了！不过多版本游戏的存档一定是不共通的，因此玩家每次都需要从零开始。

文 纱迦 美编 anubis

多版本成就游戏详解

如何入手多版本成就游戏

如何入手多版本成就游戏？这个问题不太容易回答。首先让我们把X360市场划分一下，目前X360已经在全世界60多个国家和地区上市，不过其游戏版本大致可以分以下4大类：

美版	北美（主要是美国和加拿大）
欧版	欧洲
日版	日本
亚版	亚洲（主要是东南亚）

但如果细分的话，还可以分出很多小类。例如西亚一般是跟美版，澳洲一般是跟欧版。而欧洲国家之中，德国由于历史原因对暴力、二战等问题非常敏感，所以德版游戏一般都是独立的存在。至于大家都熟悉的亚版，有时跟日版，有时跟美版，也有自己独立的版本（如中文版）。

要想入手多版本成就游戏，最简单的方法自然是在发行该版本的国家和地区去购买，不过这一点估计没多少人都能够做到，所以这就需要一些特殊途径。

对中国玩家来说，亚版游戏无疑是最容易入手的。而美版和欧版这两大派系，只要游戏不锁区，国内游戏店进货的可能性也不低，但这一点仅限于大作，如果是一些比较偏门的作品还是比较罕见。相比之下日版游戏因为不存在锁区问题，只要不是太老的游戏，国内都可以买到，只不过由于日元高企，买日版游戏实在是不划算。如此比较下来，其实中国玩家比起国外玩家来说还是很有优势的。

不过如果你想买锁区游戏，或者是一些很老很偏的游戏，那怎么办呢？下面就为大家指点几条明路。（网购有风险，使用请谨慎，本文仅供参考，请酌情使用。）

AMAZON

美国店网址：http://www.amazon.com
日本店网址：http://www.amazon.co.jp
英国店网址：http://www.amazon.co.uk
德国店网址：http://www.amazon.de

世界闻名的AMAZON相信不用我多加介绍了，这也是笔者使用最多的网店，强力推荐！

AMAZON的好处是游戏非常齐全，而且如今的AMAZON也会代卖其他网站或个人的物品，可以说你想要的任何游戏都可以买到。而且以上4家店涵盖了美、日、英、德4个主要国家和地区，足以将大部分多版本成就游戏一网打尽了。不过作为世界性购物网站，AMAZON只认信用卡，不过要求不高，笔者的招商银行信用卡（金卡）便可在以上4家网店正常消费，就是没有中文服务有点麻烦。

不过AMAZON对于收件人地址有比较严格的要求。日本AMAZON不允许任何游戏往中国大陆发送，而德国AMAZON别说往中国，就连它的欧洲老乡都不送；美国和英国AMAZON要好一点，只要游戏不锁区，就可以往中国大陆发送。而AMAZON代卖的游戏，是否往中国大陆寄送要看卖家的意思，一般来说都是不接受往国外寄送的……

那么身处国内的玩家，如何才能买到那些不往中国大陆寄送的游戏呢？有2种做法，第一条是在淘宝上找国内代购，第二条是找身在当地的亲朋好友帮忙收件。大家可根据自身情况来决定采用哪个办法。

PLAY ASIA

网址：http://www.play-asia.com

对于中国玩家来说，PLAY ASIA是不错的选择。这里的游戏种类繁多，运输快捷，还经常有一些特别活动。网站本身支持简体中文，不存在语言障碍，国内银联卡即可正常使用。但PLAY ASIA的缺点在于上面的游戏价格十分昂贵，运费也不菲。如果不是什么很稀罕的游戏，淘宝的价格肯定会便宜很多。对于过气的偏门游戏，PLAY ASIA虽然承诺会进货，但依笔者的经验来看几率很低。

EBAY

美国店网址：http://www.ebay.com
日本店网址：http://www.ebay.co.jp
英国店网址：http://www.ebay.co.uk
德国店网址：http://www.ebay.de

号称世界的网上购物市场的EBAY，上面的货物之齐全，是淘宝之流所无法比拟的。在EBAY购物的最大好处是可以直接联系卖家，可以提前预览实物图片。不过EBAY上的卖家大多都不愿意往海

外发货，当然如果你肯出钱的话，与卖家沟通后也是有可能成交的，只不过这就需要你有一定的外语水平了。而且万里迢迢寄过来，如果出现什么问题，退货也很不方便。如果遇到死活不肯就范的卖家，那你的解决办法也只剩代购和亲朋好友这两条了。

Xbox LIVE

由于Xbox LIVE本身就出售游戏（XBLA和随选游戏），因此只要你有足够的MS点数，可以直接在X360上购买。不过你必须以游戏版本对应服的账户登录才能下到，例如你如果想下载韩版《真·三国无双5》，那么你就必须用韩服账户加韩服点数才能买到。

通过Xbox LIVE购买多版本成就游戏是个不错的选择，不过限制条件也不少。除了上面所说的限定服的账户以及点数外，大部分游戏下载时都需要当地IP，这就需要玩家使用VPN等辅助手段。如果是锁区游戏的话，玩家必须拥有对应地区的主机才能下载。而最最关键的一点在于，不少多版本成就游戏还没有推出随选，如果是这种情况的话那就真没有办法了……

多版本成就游戏名单

说明

1. 名单排名按首字为序，顺序为数字符号→英文字母。
2. 同一游戏的名字有可能随地区发生变化，会特别标明。
3. WP游戏由于玩法区别较大，不将其视为多版本成就游戏。

日版	该游戏的日版。
美版	该游戏的美版。
欧版	该游戏的欧版，如无特别说明则包含澳版。
亚版	该游戏的亚版，如无特别说明则包括港版、台版、韩版以及东南亚版。小部分亚版游戏还有亚（洲）英（文）版、亚（洲）日（文）版的区别，如无特别说明，亚英版等于美版，亚日版等于日版。
中文版	特别注明中文版的游戏，一般是指晚于亚版发售的中文版，像《光环》、《战争机器》这种同步发售中文亚版的游戏不在其内。
韩版	一般情况下韩版等于亚版，但也有例外。
德版	一般情况下德版等于欧版，但也有例外。
年度版	该游戏的年度版（即GAME OF THE YEAR版）。年度版不限国家地区。
X360版	指该游戏所有的X360版，不限国家地区。
PC版	该游戏的PC版（即Game for Windows版）。PC版不限国家地区（有例外）。
其他版	指除去该游戏之前所列出的特殊版本外的一切版本。

XBLA游戏

生化尖兵 重装上阵
Bionic Commando: Rearmed
（2版本）
·德版/日版 ·其他版

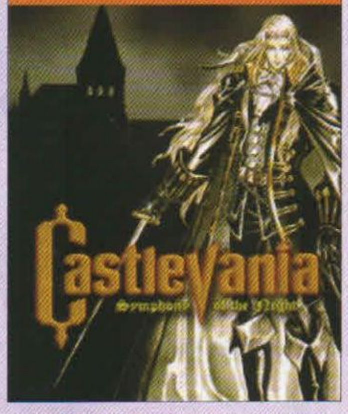
黑光 目标击毙
Blacklight: Tango Down
（2版本）
·X360版 ·PC版

精华数独
Buku Sudoku
（3版本）
·墨西哥版 ·日版
·其他版

使命召唤 经典版
Call of Duty
（2版本）
·德版 ·其他版

丧尸围城 Case Zero
Dead Rising: Case Zero
（3版本）
·日版 ·韩版（已下架）
·其他版

恶魔城X 月下的夜想曲
Castlevania: Symphony of the Night
（2版本）
·日版（改名：悪魔城ドラキュラX月下の夜想曲）
·其他版



▲像《恶魔城X月下的夜想曲》这么经典的作品，还能拿两遍成就，你还等什么呢？

丧尸围城 Case West
Dead Rising 2: Case West
（3版本）
·日版 ·韩版（已下架）
·其他版

疯狂影行星
Insanely Twisted Shadow Planet
（2版本）
·X360版 ·PC版

铁旅
Iron Brigade
（2版本）
·X360 ·PC版

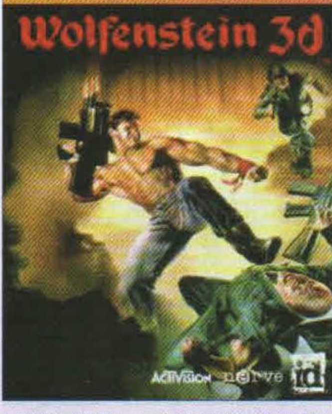
致命格斗 街机合集
Mortal Kombat Arcade Kollection
（2版本）
·X360 ·PC版

第8分队 偏见
Section 8: Prejudice
（2版本）
·X360 ·PC版

玩具兵团
Toy Soldiers
（2版本）
·X360 ·PC版

巫毒骰子
Voodoo Dice
（2版本）
·日版 ·其他版

德军总部3D
Wolfenstein 3D
（2版本）
·欧版 ·其他版



▲欧洲国家对于二战题材的游戏总是特别审查得特别严格，所以出现了不少成就分开游戏。

光盘游戏

0~9

50美分 血染沙地
50 Cent: Blood on the Sand
（2版本）
·日版 ·其他版

A

劲速滑板
Adrenalin Misfits
（2版本）
·日版/欧版（改名：Crossboard 7）
·其他版

AFL LIVE
AFL Live
（2版本）
·X360版 ·PC版

空中冲突 秘密战争
Air Conflicts : Secret Wars
（2版本）
·美版 ·其他版

赤刀 真
Akai Katana
（2版本）
·日版 ·其他版

眼镜蛇11
Alarm for Cobra 11: Crash Time
（2版本）
·欧版 ·其他版

眼镜蛇11 2
Alarm for Cobra 11: Burning Wheels
（2版本）
·美版 ·其他版

鬼屋魔影
Alone in the Dark
（2版本）
·日版 ·其他版

3D电影空间大冒险
Attack of the Movies 3d
（2版本）
·欧版（未发售） ·其他版

装甲核心5
Armored Core 5
（4版本）
·美版 ·欧版
·日版 ·亚版

战地双雄
Army of Two
（3版本）
·日版/韩版 ·欧版
·其他版

战地双雄 第40天
Army of Two: The 40th Day
（2版本）
·日版 ·其他版

卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

B

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院
Batman: Arkham Asylum
（5 版本）
- X360 日版
- X360 年度版
- X360 其他版
- PC 版
- PC 年度版



▲虽然本作不是版本最多的成就分开游戏，但绝对称得上是版本最怪的成就分开游戏。

蝙蝠侠 阿克汉姆城
Batman: Arkham City
（2 版本）
- PC 版
- X360 版

棋士风云录
Battle vs. Chess
（2 版本）
- X360 版
- PC 版

中途岛之战
Battlestations: Midway
（2 版本）
- 日版
- 其他版

太平洋之战
Battlestations: Pacific
（2 版本）
- PC 版
- X360 版

生化奇兵
BioShock
（4 版本）
- 日版（无 DLC 成就）
- 德版
- 韩版（无 DLC 成就）
- 其他版

生化奇兵 2
BioShock 2
（5 版本）
- X360 日版
- X360 韩版
- X360 其他版
- PC 俄罗斯版
- PC 其他版

边境之地
Borderlands
（2 版本）
- 日版
- 其他版

边缘战士
Brink
（2 版本）
- 日版
- 其他版

战火兄弟连 地狱大道
Brothers in Arms: Hell's Highway
（3 版本）
- 日版（因 BUG 无法全成就，最高 1000 点）
- 德版（因 BUG 无法全成就，最高 1000 点）
- 其他版

伯朗士威职业保龄球
Brunswick Pro Bowling
（2 版本）
- 欧版
- 其他版

子弹风暴
Bulletstorm
（2 版本）
- PC 版
- X360 版

灵弹魔女
Bullet Witch
（2 版本）
- 日版
- 其他版（含亚英版）

学园坏小子
Bully: Scholarship Edition
（2 版本）
- 日版 / 亚版
- 其他版

C

卡通频道大乱斗
Cartoon Network : Punch Time Explosion
（2 版本）
- 欧版
- 其他版

凯瑟琳
Catherine
（3 版本）
- 日版 / 亚版
- 美版
- 欧版

冠军骑师
Champion Jockey
（2 版本）
- 日版
- 其他版

科南
Conan
（3 版本）
- 日版
- 德版
- 其他版

冲突 拒绝行动
Conflict: Denied Ops
（3 版本）
- 日版（改名：Double Clutch）
- 德版
- 其他版

眼镜蛇 11 4
Crash Time 4: The Syndicate
（2 版本）
- PC 版
- X360 版

卡片召唤师 传说
Culdcept Saga
（2 版本）
- 日版
- 其他版

D

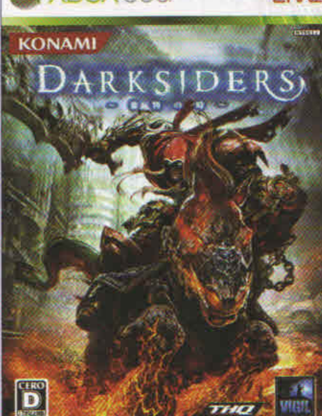
舞蹈天堂
Dance Paradise
（2 版本）
- 美版
- 其他版

黑暗之魂
Dark Souls
（2 版本）
- X360 版
- PC 版

暗黑虚空
Dark Void
（2 版本）
- X360 版
- PC 版

黑暗血统
Darksiders: Wrath of War
（2 版本）
- 日版
- 其他版





▲虽然耗时不短，但素质出众。《黑暗血统》是成就分开游戏中很值得推荐的佳作。

死亡岛
Dead Island
（2 版本）
- 日版
- 其他版

丧尸围城 2
Dead Rising 2
（2 版本）
- X360 版
- PC 版

丧尸围城 2 番外篇
Dead Rising 2 Of The Record
（2 版本）
- X360 版
- PC 版

死亡空间 2
Dead Space 2
（2 版本）
- 德版
- 其他版

赤种杀机
Deadly Premonition
（2 版本）
- 日版 / 欧版（改名：Red Seeds Profile）
- 其他版

死亡微笑
Death Smiles
（3 版本）
- 日版
- 美版
- 欧版

尘土飞扬 2
Dirt 2
（2 版本）
- PC 版
- X360 版

尘土飞扬 3
Dirt 3
（2 版本）
- X360 版
- PC 版

神界 2 龙裔
Divinity 2: Ego Draconis
（2 版本）
- 美版
- 其他版

神界 2 龙骑士传说
Divinity 2: The Dragon Knight Saga
（2 版本）
- 美版
- 其他版

怒首领蜂大复活 ver1.5
DoDonPachi Resurrection
（2 版本）
- 日版
- 欧版

龙之世纪 起源
Dragon Age: Origins
（2 版本）
- 日版
- 其他版

龙之世纪 Ⅱ
Dragon Age 2
（2 版本）
- 日版
- 其他版

永远的毁灭公爵
Duke Nukem Forever
（2 版本）
- 日版
- 其他版

真・三国无双 5
Dynasty Warriors 6
（5 版本）
- 日版
- 中文版
- 韩版
- 欧版
- 美版

高达无双 2
Dynasty Warriors: Gundam 2
（2 版本）
- 日版
- 其他版

真・三国无双 联合突袭
Dynasty Warriors: Strikeforce
（4 版本）
- 日版
- 韩版
- 中文版
- 其他版

E

吃我的子弹
Eat Lead: The Return of Matt Hazard
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

上古卷轴Ⅳ
Elder Scrolls IV: Oblivion
（2 版本）
· 日版年度版　　· 其他版

赋法战争
Enchanted Arms
（3 版本）
· 日版
· 亚版（有 BUG 无法全成就，最高 700 点）
· 其他版

龙骑士
Eragon
（2 版本）
· 欧版　　· 美版

信赖铃音 肖邦之梦
Eternal Sonata
（3 版本）
· 日版 / 亚日版　　· 欧版
· 其他版（含亚英版）

全民派对
Everyparty
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

F

灵异恐惧 2 起源计划
F.E.A.R. 2: Project Origin
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

F1 2010
F1 2010
（2 版本）
· X360 版　　· PC 版

F1 2011
F1 2011
（2 版本）
· X360 版　　· PC 版

神鬼寓言Ⅲ
Fable 3
（2 版本）
· X360 版　　· PC 版

辐射 3
Fallout 3
（2 版本）
·PC 版（有秘技，10 分钟可全成就）
· X360 版

孩之宝家庭游戏夜 4
Family Game Night 4
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

田野与河流 野外挑战赛
Field & Stream: Total Outdoorsman Challenge
（2 版本）
· 美版
· 欧版（改名：All Round Hunter）

北斗无双
Fist of the North Star
（2 版本）
· 日版　　· 其他版（含亚英版）

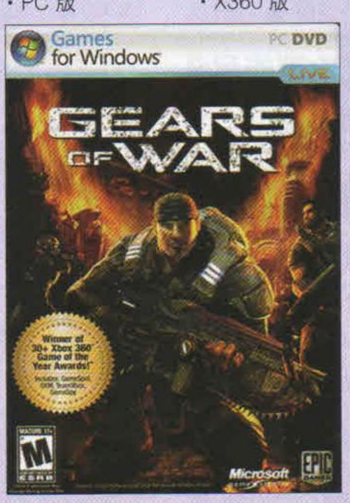
横冲直撞 终极杀戮
FlatOut: Ultimate Carnage
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

野性燃料
FUEL
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版



特种部队 眼镜蛇的崛起
G.I. Joe: The Rise of Cobra
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

战争机器
Gears of War
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版



▲ PC 版《战争机器》增加一个万人斩成就，等于说全成就要完成两万人斩，真是勇者向的游戏。

战争机器 2
Gears of War 2
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

横行霸道Ⅳ
Grand Theft Auto IV
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

极限漆球大赛 2
Greg Hastings Paintball 2
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

H

风火轮赛车
Hot Wheels: Beat That!
（2 版本）
· 法版　　· 其他版

胜利时刻
Hour of Victory
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

猎杀 恶魔熔炉
Hunted : The Demon Forge
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

I

首都高 BATTLE X
Import Tuner Challenge
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

J

吉连麦克斯的健身冒险
Jilliam Michaels' Fitness Adventure
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

枪神
John Woo Presents Stranglehold
（3 版本）
· 日版（无 DLC 成就）
· 德版　　· 其他版

极品醉车 2 激情之夜
Juiced 2: Hot Import Nights
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

正当防卫 2
Just Cause 2
（2 版本）
· 日版　　· 其他版



夺命双雄
Kane & Lynch: Dead Men
（3 版本）
· X360 日版（无 DLC 成就）
· X360 其他版
· PC 版（无 DLC 成就）

大地王国 罪与罚
Kingdoms of Amalur: Reckoning
（2 版本）
· 日版　　· 其他版



乐高蝙蝠侠
Lego Batman
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

让我们跳舞
Let's Dance
（2 版本）
· 美版　　· 其他版

华纳群星总动员
Looney Tunes: Acme Arsenal
（2 版本）
· 欧版　　· 美版

失落的星球 2
Lost Planet 2
（2 版本）
· X360 版　　· PC 版



▲《失落的星球 2》应该是最不值得推荐的成就分开游戏了，游戏的成就设计实在是太脑残了。



黑手党Ⅱ
Mafia II
（3 版本）
· 俄罗斯版　· 日版　· 其他版

真名法典Ⅱ
Magna Carta 2
（4 版本）
· 日版　　· 韩版
· 美版　　· 欧版

质量效应 2
Mass Effect 2
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

秋之回忆 打勾勾的记忆
Memories Off: Yubikiri no Kioku
（2 版本）
· 日版　　· 中文版

地铁 2033
Metro 2033
（2 版本）
· 日版（无 DLC 成就）　· 其他版

MotoGP 06
MotoGP 06
（2 版本）
· 日版 / 韩版　　· 其他版

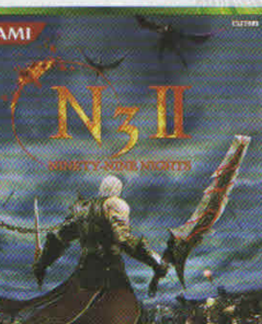
N

云斯顿赛车 08
Nascar 08
（2 版本）
· 欧版 · 其他版

云斯顿赛车 09
Nascar 09
（2 版本）
· 欧版 · 其他版

NBA 2K8
NBA 2K8
（2 版本）
· 日版 · 其他版

尼尔
Nier
（2 版本）
· 日版 · 其他版



▲《九十九夜 II》在发售前就宣布 5 版本成就分开，其用心真是昭然若揭。不过日版韩版比较罕见。

九十九夜 2
Ninety-Nine Nights 2
（5 版本）
· 美版 · 欧版
· 日版 · 韩版
· 亚版

O

御姐武戏 X
Onechanbara: Bikini Samurai Squad
（2 版本）
· 日版 · 其他版

黑暗行动
Operation Darkness
（2 版本）
· 日版 · 其他版

闪点行动 红河
Operation Flashpoint: Red River
（2 版本）
· X360 版 · PC 版

少女巡航机 X
Otomedius Excellent
（2 版本）
· 日版 · 美版

霸王
Overlord
（2 版本）
· 日版 · 其他版



P

魅影破坏者
Phantom Breaker
（2 版本）
· 日版 / 亚版 · 美版（未发售）

职业进化足球 6
Pro Evolution Soccer 6
（3 版本）
· 美版（改名：Winning Eleven 2007）
· 日版（改名：Winning Eleven 2007）
· 其他版

职业进化足球 08
Pro Evolution Soccer 08
（3 版本）
· 美版
· 日版（改名：Winning Eleven 2008）
· 其他版

职业进化足球 09
Pro Evolution Soccer 09
（3 版本）
· 美版
· 日版（改名：Winning Eleven 2009）
· 其他版

职业进化足球 10
Pro Evolution Soccer 10
（3 版本）
· 美版
· 日版（改名：Winning Eleven 2010）
· 其他版



Q

雷神之锤 4
Quake 4
（2 版本）
· 德版 · 其他版

007 大破量子危机
Quantum of Solace
（2 版本）
· PC 版 · X360 版



R

雷电战机 王牌
Raiden Fighters Aces
（2 版本）
· 日版 · 美版

彩虹六号 维加斯 2
Rainbow Six: Vegas 2
（2 版本）
· 德版 · 其他版

阿加雷斯特战记
Record of Agarest War
（2 版本）
· 日版（有 BUG 无法全成就，最高 990 点）
· 其他版

阿加雷斯特战记 ZERO
Record of Agarest War Zero
（2 版本）
· 日版 · 其他版

红色派系 游击队
Red Faction: Guerrilla
（2 版本）
· PC 版 · X360 版

生化危机 5
Resident Evil 5
（2 版本）
· PC 版 · X360 版

生化危机 浣熊市行动
Resident Evil: Operation Racoon City
（2 版本）
· PC 版 · X360 版

永恒的尽头
Resonance of Fate
（2 版本）
· 日版 · 其他版（含亚英版）

摇滚革命
Rock Revolution
（2 版本）
· 欧版 · 其他版

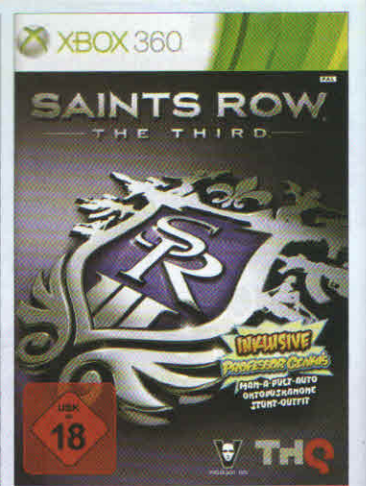
冬季运动 2009
RTL Winter Sports 2009
（2 版本）
· 美版 · 其他版

S

圣域 2 堕落天使
Sacred 2: Fallen Angel
（2 版本）
· 日版 · 其他版

黑道圣徒
Saints Row
（3 版本）
· 德版 · 日版 · 其他版

黑道圣徒 2
Saints Row 2
（2 版本）
· 德版 · 其他版



▲你可以在德服上购买《黑道圣徒 3》的随选，但价格为 70 多欧元，实在太黑了！德国人算盘精啊！

黑道圣徒 3
Saints Row The Third
（2 版本）
· 德版 · 其他版

SBK 08
SBK 08
（2 版本）
· 美版 · 其他版

开麦啦 闪亮大银幕
Scene It? Bright Lights! Big Screen!
（7 版本）
· 美版 · 欧版
· 德版 · 法版
· 加拿大版 · 西班牙版
· 意大利版

第 8 分队
Section 8
（2 版本）
· PC 版 · X360 版

福尔摩斯大战开膛手杰克
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
（2 版本）
· 美版 · 欧版

文明 革命
Sid Meier's Civilization Revolution
（2 版本）
· 日版 · 其他版

奇异之旅
Singularity
（2 版本）
· 日版 · 其他版

Skate 2
Skate 2
（2 版本）
· 德版 · 其他版

扣杀球场 3
Smash Court Tennis 3
（2 版本）
· 亚版 / 日版　　· 其他版

命运战士 血债血偿
Soldier of Fortune: Payback
（2 版本）
· 澳版　　· 其他版

SEGA MD 经典合集
Sonic's Ultimate Genesis Collection
（2 版本）
· 欧版（改名：Sega Mega Drive Collection）
· 其他版

鬼魂力量 3
Spectral Force 3
（2 版本）
· 日版 / 亚版　　· 其他版

星球大战 克隆人战争 共和国英雄
Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

命运石之门
Steins; Gate
（2 版本）
· 日版　　· 中文版（未发售）

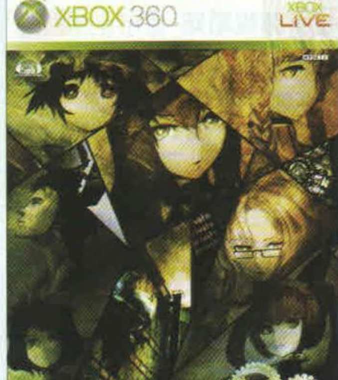
风暴崛起
Stormrise
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

街头霸王IV
Street Fighter IV
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版



▲《街头霸王IV》虽然难度不低，但凭借强大的人气，不少玩家都成功取得了 2000 点。

街头霸王对铁拳
Street Fighter x Tekken
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版



▲《命运石之门》中文版原定于今年春季发售，如今夏去秋来，依然不见踪影，着实令人扼腕。

夏季运动会
Summer Athletics
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

超级街头霸王IV
Super Street Fighter IV
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

最高指挥官
Supreme Commander
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

T

薄暮传说
Tales of Vesperia
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

天诛千乱
Tenchu Z
（2 版本）
· 日版　　· 其他版（含亚英版）

福尔摩斯的遗嘱
Testement of Sherlock Holmes
（2 版本）
· 美版（未发售）· 其他版（未发售）

杀戮俱乐部
The Club
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

被诅咒的圣战
The Cursed Crusade
（2 版本）
· 欧版　　· 其他版

漆黑
The Darkness
（3 版本）
· 德版　　· 日版　　· 其他版

巫师 2 王国刺客 加强版
The Witcher 2
（3 版本）
· 欧版 / 亚版　　· 日版　　· 其他版

古墓丽影 编年史
Tomb Raider: Anniversary
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

古墓丽影 地下世界
Tomb Raider: Underworld
（2 版本）
· 日版（因 DLC 下架，无法全成就）
· 其他版

托尼霍克滑板 8
Tony Hawk's Project 8
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

创战纪
Tron: Evolution
（2 版本）
· X360 版　　· PC 版

转折点 自由的陨落
Turning Point: Fall of Liberty
（2 版本）
· 法版 / 德版　　· 其他版



虚幻竞技场 3
Unreal Tournament 3
（2 版本）
· 日版　　· 其他版



温哥华冬奥会
Vancouver 2010
（2 版本）
· X360 版　　· PC 版

天鹅绒刺客
Velvet Assassin
（2 版本）
· 日版　　· 其他版

女战神
Venetica
（2 版本）
· 美版　　· 其他版

VR 网球 4
Virtua Tennis 4
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

宝贝万岁
Viva Pinata
（2 版本）
· PC 版　　· X360 版

W

机器人总动员
Wall E
（2 版本）
· 韩版　　· 其他版

刺客联盟 命运武器
Wanted: Weapons of Fate
（3 版本）
· 德版（无秘技）· 日版（无秘技）
· 其他版

无双大蛇 2
Warriors Orochi 3
（2 版本）
· 日版 / 亚版　　· 其他版




▲个人最喜欢的成就分开游戏之一，耗时两年终于入手，其中的喜悦真是难以言表。

侍道 3
Way of the Samurai 3
（2 版本）
· 美版　　· 其他版

X

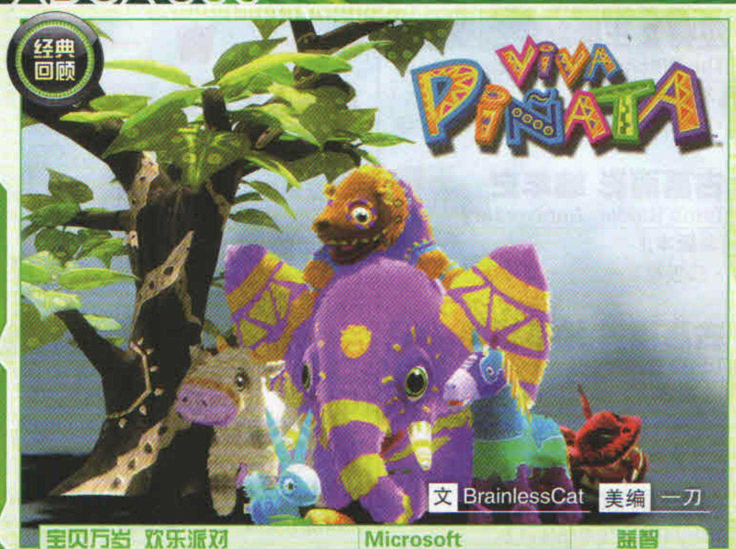
刀锋传奇
X-Blades
（2 版本）
· 日版 / 亚版　　· 其他版

Y

型可塑
Your Shape: Fitness Evolved
（2 版本）
· 日版 / 韩版（无 DLC 成就）
· 其他版（中文版有 DLC 成就但无 DLC）

Z

索斯机械兽 攻击
Zoids Alternative
（2 版本）
· 日版
· 其他版（改名：Zoids Assault）



文 BrainlessCat 美编 一刀

宝贝万岁 欢乐派对	Microsoft	益智
X360 Viva Pinata: Party Animals		美版
2007年10月30日	1-4人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

相信早期入手 X360 的玩家不会对独占的宝贝万岁系列陌生，与 Rare 所制作的其他两作不同，本作是以迷你游戏合集的形式出现，所以内容比较偏向低龄，更适合合家欢乐，不过对于成就犯来说能尽快拿到 1000 分的就是好游戏（笑）。本作由于今年曾以超低价格在 LIVE 卖场上架，相信不少朋友都趁机购入了，为此本辑专门会为大家制作攻略！

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	80 点 /5 个
全成就所需时间	8 小时左右
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	有感染成就

全成就流程

本作绝大部分成就对于有 4 个手柄的玩家来说就是白送，线上模式中能够同好友一起凑齐 4 个就行。部分成就使用 3 个或者 2 个手柄也会相对轻松一些，单手柄的玩家只能靠自己实力完成，没有太多取巧的方法。

本作的成就不会即时解锁，必须在完成一场比赛或者赛事之后才会出现成就提示。玩家进行趣味竞赛时注意以下竞赛名称，再参照最后一个欢乐达人中所给出的列表会避免重复游戏的麻烦。

第一步 大型赛事

选择单机游戏，游戏类型调整为大型赛事，完成一次大型赛事是解锁 7 个反方向疯狂竞走的惟一条件，4 手柄玩家在耗时约 40 分钟的大型赛事中至少可以解锁下面 14 个的成就。值得注意的是访客在单机游戏中如果持续 30 秒处于非活动状态会被 AI 代替，而线上模式允许访客加入，同时又不会遇到被 AI 代替的问题，所以推荐能够连接上 LIVE 的玩家在连线挑战中选择建立游戏，在玩家配对的游戏类型下进行大型赛事。

神秘密技 10点

成就说明 在游戏开始画面输入神秘密技。提示：请参考使用手册。

成就拿法 在初始画面时（按 START 键进入主菜单的界面）输入十字键的上、上、下、下、左、右、左、右、B、A 后解锁。

竞走专家 15点

成就说明 赢得一场疯狂竞走比赛。

飞毛腿 15点

成就说明 在一场疯狂竞走中，通过三个快速输送带。

成就拿法 快速输送带是有方向指示的滚动履带，在单场竞走中使用 3 次即可。

和平爱好者 20点

成就说明 从未使用欢乐飞弹、水炸弹或烟雾炸弹，但仍赢得比赛。

成就拿法 保险起见在第 1 场疯狂竞赛中不使用任何道具，稍微熟悉地图后非四手柄玩家在不使用这三种道具的情况下也能轻松获胜。

循规蹈矩 20点

成就说明 并未走快捷方式但仍赢得一场疯狂竞走比赛。

成就拿法 快捷方式是指提供捷径的隐蔽小路，由于花园大竞走地图不存在捷径，进行这张地图的时候获得胜利即可。非 4 手柄玩家可以在练习赛中选取花园反复尝试。

趣味竞赛高手 15点

成就说明 连赢三场趣味竞赛。

趣味竞赛达人 20点

成就说明 连赢五场趣味竞赛。

趣味竞赛大师 30点

成就说明 连赢八场趣味竞赛。

成就拿法 非 4 手柄的玩家如果第一次没能解锁该成就，可以选择自订赛事（单机、线上都可以），把每场疯狂竞走后配几场趣味竞赛调至 3，疯狂竞走调至 3，这是耗时最短同时又有机会解锁成就的赛事。

飞行好手 10点

成就说明 使用蝴蝶翅膀越过任一选手。

成就拿法 蝴蝶翅膀可以在疯狂竞走中随机取得，主号拿到蝴蝶翅膀道具之后操作访客超过自己，再使用道具反超即可。

甜蜜专家 20点

成就说明 成功地使用蜂蜜罐至少十次。

英雄所见略同 10点

成就说明 与其他玩家使用同一角色完成比赛。

自我挑战 10点

成就说明 四位选手都选用哈德森史塔丘马完成比赛。

成就拿法 选择角色时的左 1 即是哈德森史塔丘马，由于 AI 不会与玩家选择相同角色，只有用 4 个手柄的方法来解锁（单机、线上多人都可以）。

明日之星 15点

成就说明 完成一场完整的赛事并获得第一名。

欢乐派对高手 50点

成就说明 在同一场游戏中，赢得所有趣味竞赛与疯狂竞走。

成就拿法 非四手柄玩家可以选择自订赛事，把趣味竞赛和疯狂竞走都调至成最低后进行尝试。

第二步 自订赛事

以下成就可以在自订赛事中解锁，单机的最短自订赛事为 3 场疯狂竞走加 3 个趣味竞赛，而连线模式的玩家配对中可以建立 2 场疯狂竞走加 2 个趣味竞赛的自订赛事，并且访客长时间不活动也不会被 AI 取代。

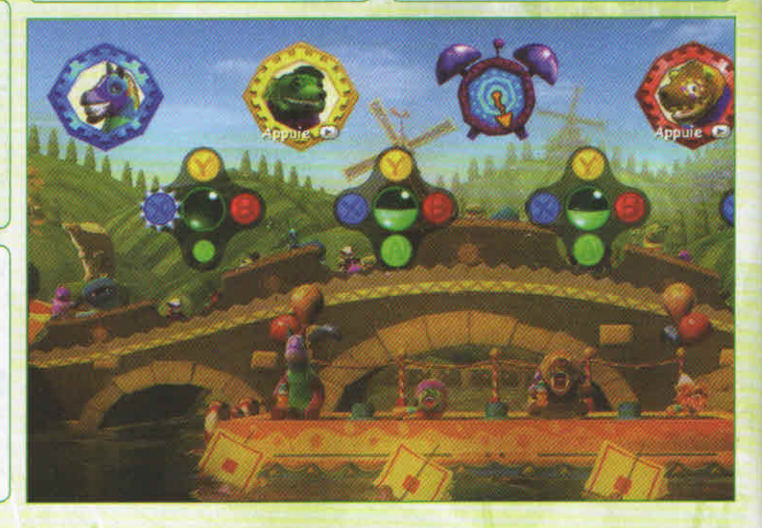
宝贝家族 20点

成就说明 不限名次，使用八种不同角色完成一场比赛。

千面宝贝 50点

成就说明 使用八种不同角色完成一场比赛并赢得冠军。

成就拿法 这里的冠军是指完成整个赛事中累计的分数最高，非四手柄的玩家一定要确认冠军再更换角色。



彩虹宝贝 20点

成就说明 使用四种不同的动物角色完成游戏。

成就拿法 说明有误导，解锁成就的方法是分别使用八种动物角色的非默认颜色完成游戏。成为非默认颜色的方法很简单，只要一场比赛中有2名或者2名以上的玩家选择同一个角色，除第一位选择该角色的玩家是默认颜色外，其余都是非默认颜色。例如玩家使用4个手柄进行游戏，访客1第一个选择了哈德森史塔丘马，那么访客1就是默认颜色，其他账号再选择哈德森史塔丘马就都会变成非默认颜色，2个手柄也可以单机完成该成就。

动感女孩 30点

成就说明 使用女生的角色，且从未被男生的角色击败过。

成就拿法 参照最上镜头奖

最上镜头奖 10点

成就说明 使用海莉史塔丘马时，打败哈德森塔丘马。

成就拿法 上排左3为海莉史塔丘马，上排左1为哈德森塔丘马，如果玩家有三个或三个以上手柄，可以在完成彩虹宝贝的过程中解锁（访客和玩家选择海莉史塔丘，另一个访客选择哈德森塔丘）。

摇滚男孩 30点

成就说明 使用男生的角色，且从未被女生的角色击败过。

成就拿法 上排左1、左2，下排左1，左2均为男生角色，其余均为女生角色，3个手柄的情况下同样可以在完成彩虹宝贝的过程中解锁。

敏捷达人 5点

成就说明 在任一场游戏中，使用宝利佩特狐时，从未被欢乐飞弹击中。

成就拿法 下排左1为宝利佩特狐，非多手柄的玩家可以在练习赛中选择疯狂竞走的任意地图，在比赛中始终保持在最后一名即可。

活灵活现 15点

成就说明 使用法兰克林菲兹熊时，从未撞到任何物品。

成就拿法 上排左2为法兰克林菲兹熊，在竞走中不撞击到障碍物即可（不包括道具），不使用传输带以及加速道具，同时注意跳起躲闪障碍物即可，该成就不能在练习赛中解锁。

相亲相爱 10点

成就说明 使用佛罗伦萨菲兹熊时，从未使用武器攻击法兰克林菲兹熊。

成就拿法 上排左4为佛罗伦萨菲兹熊，该成就不能在练习赛中解锁。

手足情深 10点

成就说明 使用法兰馨时，输给芬基。

成就拿法 下排左4为法兰馨，下排左2为芬基。多手柄的玩家使用访客选择芬基，并且在赛事中的任意一场比赛击败主号选择的法兰馨即可，该成就不能在练习赛中解锁。

毁灭大师 20点

成就说明 使用普多妮亚佩特狐，并在单一场疯狂竞走中摧毁十个物品。

成就拿法 下排左3为普多妮亚佩特狐，在竞走中尽可能多地撞坏物体，没有难度。



第三步 练习赛

练习赛包括趣味竞赛和疯狂竞走两部分，练习赛中默认内容是趣味竞赛，按X可以切换到疯狂竞走。（部分成就在连线挑战下更加容易解锁，取得方法中会予以说明）

一网打尽 30点

成就说明 使用欢乐飞弹击中八种不同的角色。

成就拿法 操作访客先向前进行一段路程，之后再使用主号拿取飞弹攻击。每次选取不同的角色，4手柄可以在3场竞走之后解锁。（建议在线上的自订赛事中解锁）

武器智多星 20点

成就说明 在单场疯狂竞走中，使用武器击中所有其他的选手。

成就拿法 参见武器高手



武器高手 20点

成就说明 在同一场游戏中至少使用所有的武器一次。

成就拿法 必须在一场竞走比赛中使用蜂蜜罐、蝴蝶翅膀、欢乐飞弹（红色飞弹）、水炸弹（蓝颜色的炸弹）、烟雾炸弹（有南瓜脸的炸弹）、花粉炸弹（有黄色花朵的盆栽）、活力苏打（汽水瓶子）、急速火箭（深绿火箭）、薄荷凉糖（蓝色糖果）这9种道具。如果处于最后一位会有很大几率拿到水炸弹或者烟雾炸弹，玩家可以先控制访客手柄前进一段距离再切换到主号，如果吃到加速的道具可以调转方向，向后使用（建议在线上的自订赛事中解锁）。

开路先锋 50点

成就说明 在所有的疯狂竞走中，找到并使用所有的快捷方式。

成就拿法 该成就不包括反方向的地图，其中04花园没有捷径可走。玩家不必取得胜利，所有比赛的过程中可以放慢速度，专心找寻捷径。

01 海滩大竞走：捷径1.一直向前走会看到一艘木船，不要走可以通过木船的斜坡，从船头和木桶之间可以穿过。捷径2.从通道出来会走上一个木桥（全程不到一半处），木桥左侧有一个被路障挡住的斜坡。

02 桥梁大竞走：该地图的捷径2有些特殊，建议至少让一个AI参与游戏。捷径1.通过一片被路障包围的道具后，前方道路右侧有一条被路障挡住的小路。捷径2.路程一半处会碰到瀑布，连续两个瀑布之后会冒出一阵绿烟，木桥右侧的栅栏会在第一个角色通过之后开启，玩家只有跟第一名稍微保持一些距离才能进入该捷径。捷径3.终点前方会通过一个跳跃点，落地之后在道路左侧的两座房屋间是捷径。

03 城市大竞走：捷径1.使用第二个传输带后不要向右拐，直接前进穿过房屋即可。捷径2.路程行进至1/4处时会通过一个小拱桥，无视右边的道路，向前穿过有遮阳伞的座位就是捷径2。

05 冰天雪地大竞走：捷径1.从冰洞出来后会在左侧看到路障，路障后方的跳板就是捷径。捷径2.再一次进入冰洞后靠着右侧前进会发现右转的捷径。捷径3.继续向前一段会在道路右侧以及左侧看到跳板，无视这两个跳板继续靠右侧走，斜坡上的跳板是捷径。

06 屋顶大竞走：捷径1.第一次右转后靠右侧前进，可以利用右侧的屋顶进行跳跃，落地后继续使用左右两侧的屋顶前进。捷径2.终点前会看到各种彩色的传输带，尽可能多的利用传输带前进。

07 工厂大竞走：捷径1.通过传输带部分后会来由紫色场景的区域，此时不要右拐，通过前方的路障可以走上水管捷径。捷径2.通过捷径1后不要右拐，继续直行，走过雪地地面后立刻向右转（一定要放慢速度）可以看到跳板捷径。

如果按照提示完成7张地图后仍然没有解锁成就，很可能是06或者07没有走对，重试尝试即可。



竞走天才 50点

成就说明 完成所有疯狂竞走。

成就拿法 这里的所有是指全部的14张地图，解锁开路先锋后再完成练习赛中的8-14号疯狂竞走。

捣毁南瓜高手 20点

成就说明 玩捣毁南瓜园时，单一比赛至少捣烂25个南瓜。

成就拿法 选取趣味竞赛13：捣毁南瓜园，击碎25个南瓜即可。

保龄球国手 20点

成就说明 玩滚球大赛时完成一次全倒。

成就拿法 选取趣味竞赛28：滚球大赛，完成一次全倒即可。

糖果达人 20点

成就说明 在一场趣味竞赛中，获得至少99个糖果！

成就拿法 参见保龄球国手，使用四个手柄的话拿到99个糖果毫无压力。

神枪手 20点

成就说明 玩炮击飞靶时，击中较远的靶至少三次。

成就拿法 选取趣味竞赛10：炮击飞靶，先把准星调整至最左侧，看准时机射击第二排的靶子，单次竞赛里击中三次即可。

肺活量达人 10点

成就说明 玩大风吹时赢得胜利。

成就拿法 选取趣味竞赛35：大风吹，赢得比赛后解锁成就。

炸弹幸运星 20点

成就说明 玩传炸弹时，从未有任何炸弹在手中爆炸。

成就拿法 成就说明不完全，不仅炸弹不能在手中爆炸，而且需要赢得比赛。选取趣味竞赛 24：传炸弹，如果访客账号接到炸弹就直接等待爆炸，玩家账号接到炸弹后先等待糖果下落再传递给任意一名访客，之后等待爆炸即可。需要注意炸弹不能连续传给同一名角色，如果炸弹连续掉落到玩家手中要切换方向再传递。

＊注：部分玩家可能会遇不能解锁的情况，尝试在比赛结束前累计到 3 个糖果。

打击王 20点

成就说明 玩安打王时，连续四次击中目标。

成就拿法 使用哈利史塔丘马进行趣味竞赛 8：安打王，苹果上升的时候先不要挥棒，等到回落至哈利史塔丘左臂的白色条纹处再挥棒会 100% 击中对面的目标，连续完成 4 次解锁成就。

闪躲高手 20点

成就说明 在玩雪地躲避球时，成功地闪躲雪球的攻击。

成就拿法 选取趣味竞赛 31：雪地躲避球，躲在最高的雪地处可以避免被雪球击中，没有难度。

收集高手 30点

成就说明 使用芬基时，收集超过 1000 个糖果。

成就拿法 使用芬基进行趣味竞赛 28：滚球大赛，进行 10 次左右可以累计到 1000 个糖果。

践踏王 10点

成就说明 在玩瑞斯蚁复仇记时，跳起并重压所有其他选手至少一次。

成就拿法 选取趣味竞赛 02：瑞斯蚁复仇记，建议访客选择目标比较小的角色（狐狸和刺猬），玩家选择目标比较大的角色（熊），跳到对手上方后连续按 2 下 A 可以使出重压。

＊注：如果尝试多次不能解锁的话，选择趣味竞赛 01 瑞斯蚁大战再进行上述内容。

超级巨星 20点

成就说明 玩谁是大明星时，在单场比赛中将所有其他选手撞到灯光外。

成就拿法 选取趣味竞赛 15：谁是大明星，由于灯光是不停移动的，玩家对战三名 AI 更容易解锁成就，游戏过程中只要分别把其他 3 名选手撞出灯光外即可。

并肩作战 10点

成就说明 脱机完成一场多人游戏。

成就拿法 单机游戏中登入一名访客并完成一场赛事。

勤学苦练大师 20点

成就说明 累积超过五小时狂练游戏。

第四步 线上成就

现在想要依靠搜索的方式解锁所有的线上成就几乎不可能，惟一的办法是找一名好友一起完成，部分可以使用访客配合的成就会予以说明。

趣味分享 10点

成就说明 与从未解开您所拥有的趣味竞赛的玩家一起玩游戏。

成就拿法 已经解锁的趣味竞赛中有任意一项是对方尚未解锁的即可。

结交好友 10点

成就说明 透过 Xbox LIVE 玩游戏，或邀请其他玩家一起联机玩游戏。

成就拿法 参照王牌主持人。



王牌主持人 20点

成就说明 在 Xbox LIVE 上主持三场游戏。

成就拿法 同好友进行连线挑战外，还可以在玩家配对中登入主号和一名访客，完成 3 次最短的自订赛事后解锁。

踢馆高手 20点

成就说明 并未担任主持人，但在 Xbox LIVE 上赢得三场游戏。

成就拿法 三场游戏是指三场完整赛事，赢得三场最短的自订赛事即可。

散播欢乐散播爱 20点

成就说明 与拥有此项成就的玩家进行游戏，即可得到此成就。之后，您也可以开始传递此成就。

成就拿法 感染类型成就，同已获得该成就的玩家进行游戏即可。

第五步 解锁内容

比较幸运的玩家会在前四步之后解锁所有成就，RP 不好的玩家只能靠运气解锁一下两项了。

解除封锁高手 10点

成就说明 你真是个解除封锁高手！

成就拿法 完成一定数量的赛事会解锁游戏原画（选项－游戏图库中查询），如果此时仍然空缺图片就继续进行小型赛事直到解锁成就。

欢乐达人 50点

成就说明 玩遍所有的趣味竞赛。

成就拿法 游戏一共有 42 个趣味竞赛，不要求玩家取得所有胜利，只要在练习赛中完成一次即可。竞赛的解锁没有固定的顺序和方法，可以使用不同角色进行小、中、大型的赛事来解锁新的趣味竞赛。还有一种方法对部分玩家奏效，例如缺少趣味竞赛 07，可以先在练习赛中进行它前后两项竞赛（06 和 08），之后再进行一遍正向和一遍反向（在疯狂竞走方向中调整）的小型赛事会解锁所需的竞赛。以下是 42 种趣味竞赛的列表：

01	瑞斯蚁大战
02	瑞斯蚁复仇记
03	欢喜碰碰乐
04	惊险碰碰乐
05	劲舞教室
06	迪斯可的狂热
07	挥打星星
08	安打王
09	橘子满天飞
10	炮击飞靶
11	炮击流氓小子
12	炮击瑞斯蚁
13	捣毁南瓜园
14	瑞斯蚁南瓜园
15	谁是大明星
16	五光十色
17	数字抢答
18	颜色抢答
19	海盗船攻击
20	啃苹果大赛
21	坏苹果大赛
22	漂浮糖果
23	漂浮圈圈
24	传炸弹
25	别踩地雷
26	雪地寻宝
27	快乐音符
28	滚球大赛
29	旋转马装尾巴
30	漂浮马装尾巴
31	雪地躲避球
32	草地躲避球
33	离心大考验
34	天旋地转
35	大风吹
36	吹气球
37	逆风吹
38	疯狂指针
39	疯狂齿轮盘
40	占地盘
41	完美画像
42	涂鸦





本作作为 X360 早期的飞行游戏没有什么亮点，但使用秘技不影响成就的设定使得这款游戏有了自己的神奇之处，在秘技的帮助下即使像笔者一样几乎不接触飞行游戏的玩家也可以毫无压力地搞定全成就！本作同样是前不久大减价的随选游戏之一，如果你当时买了这个游戏，那么现在就可以好好爽一把喽！

成就数量	1000 点 /7 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	12 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

游戏只有 7 个成就，不过想要全成就还是需要花一点时间的，这里强烈建议玩家先完成 Campaign 再进行其他模式，否则会一定几率出现部分飞机永久不能解锁的现象（除非删除存档重新开始）。还有一点要注意，并不是所有秘技都不影响成就的取得，当玩家输入解锁所有任务和飞机的秘技后（Unlock All Missions and Planes）会导致 Collector 成就发生问题，鉴于这点文章没有介绍该秘技的输入方法。

五星评价秘技及任务难点解析

五星评价最重要的是消灭目标，在完成各项目标的最低要求后再超额消灭敌人，即使超过规定时间也会有很大几率拿到五星评价。

秘技：可以操作飞机时按 START 键呼出菜单，按住 LT 并顺序按下 LB、LB、RB，之后松开 LT，按住 RT，再分别按下 RB、RB、LB 是 Increased Attack Power（增加火力威力）；按住 LT 并依此按下 X、Y、Y、X，之后松开 LT，按住 RT，再分别按下 Y、X、X、Y 是 God Mode（无敌模式）。由于秘技对输入速度有一定要求，首次使用秘技时可能会遇到一些小麻烦，只要牢记按键顺序并迅速输入菜单的右上方就会出现白色的英文提示，玩家可以通过它来验证是否成功启动了作弊模式，还需注意的是无敌模式只限于敌方的子弹，冲撞到地面或者建筑物上飞机还是会爆炸的。

难点提示：

任务 1.Training Day：虽然是最基础的教学关卡，但由于没有消灭目标的要求，使得玩家只能在限定时间内完成才能获得五星评价，如果某一环节浪费的时间过多可以使用重新读取检查点的方式重新尝试，还有一点注意的是第三次撒传单时需要在加速完成的情况下完成（向前推动右摇杆）

任务 5.Desert Reconnaissance：当镜头的两条线呈绿色时是最佳的拍照时间，这时候按住右摇杆直到镜头右侧的进度条达到满格后完成拍照。寻找德军基地比较麻烦，需要注意听无线电台的信号，如果清晰的话证明当前方向是正确的，反之则需要尝试不同方向，不时按下 LT 有助于锁定基地目标，同样记得使用读档的方法来节省时间。

任务 13.Top Secret：此任务的大部分时间都是在追随僚机，由于追随环节都有时间限制，所以不能一味的低速飞行。除了几个直角的转弯减速外，其他路线中尽可能的加速追赶。

任务 15.Paris:La Liberation：完成击沉三艘船只的机会只有一次，当玩家搜寻在逃的德军将军时会有 2 分钟的时间限制，在最后的 20 多秒中将军会试图使用军舰逃跑，这时候消灭所有的三艘便可完成要求（按下十字键的↓，切换到 Defense 模式可以防止僚机抢先下手）

任务 18.London 1940：任务的第一环节稍有难度，首先要保证飞行高度不能过高，如果太高的话会被击落（即使是在无敌模式下），其次需要在 1 分钟内炸掉前三座雷达站，熟悉路线后加速飞行可以在限定时间内完成任务。

任务名称	ACE 时间	击落飞机数量	摧毁地面目标数量	击沉船只数量
任务 1：Training Day	10:30	0	0	0
任务 2：Skies of Dunkirk	7:30	8	30	0
任务 3：Dunkirk Exacuation	6:30	20	0	3
任务 4：Lodon 1940	10:00	45	0	0
任务 5：Desert Reconnaissance	8:30	0	0	0
任务 6：Desert Rates Attack	7:30	20	40	0
任务 7：Day of Infamy	10：00	40	0	0
任务 8：Surprise Attack	6：00	3	0	5
任务 9：Midway:Opening Moves	9:00	50	0	0
任务 10：Miday:Turning Ponit	12:30	25	0	12
任务 11：Holding Guadalcanal	13:00	5	30	20
任务 12：Rabaul Raid	12:00	25	30	10
任务 13：Top Secret	10:30	15	20	3
任务 14：D-day Normandy	10:30	25	25	0
任务 15：Paris:La Liberation	10:00	10	200	3
任务 16：Counter Attack	10:00	40	40	0
任务 17：Flying Forresses	10:00	35	45	0
任务 18：Lodon 1940	16:30	40	4	0

Veteran 150点

成就说明 你已是二战幸存飞行员之一，向其他人讲述这段经历吧。

成就拿法 以任意评价完成 Campaign 的全部 18 个任务。

Colonel 100点

成就说明 随着英勇表现被认可，你在空军中的军衔体现了你的重要性。

成就拿法 玩家需要击落大约 750 架飞机、750 个击毁地面目标以及 100 艘军舰才能晋升至上校的军衔，在 Player Status 里的 Statistics 可以查询到已完成的数据（除 Campaign 外的任意模式下击毁目标不会计入统计中，只能通过完成 Campaign 的任务积累数据）。

Hero 150点

成就说明 历史上鲜有飞行员能有如此卓越的作战表现以及赢得所有勋章。你是他们其中的一员！

成就拿法 获得所有勋章，完成条件同 The Ace of Aces 一样。在 Player Status 的 Medals 中可以查询勋章的获得情况。

The Ace of Aces 175点

成就说明 你是最好的飞行员！你通过所有任务都取得了最高分数证明了这一点。

成就拿法 五星评价即为最高分数，评价的参考要素有两方面：1. 在限定时间内完成。2. 消灭足够数量的目标（飞机、地面目标、船只）。任务过程中每完成一项内容后都会自动存档，如果玩家感觉某一个内容所用的时间过长，可以通过菜单的 Load Last Checkpoint 针对这一部分重新再打一遍，这样可以避免反复完成整个任务的杯具。在使用秘技的情况下，消灭目标的要求不存在难度，但要注意必须完成各种目标的最低要求，也就是说超额击落 10 架飞机并不能弥补少击沉 1 艘战舰的空白。

Collector 125点

成就说明 已解锁全部的飞机，你成为了一名真正的二战收藏家。

成就拿法 游戏中可以解锁 42 架飞机，其中 32 为架战斗机（Fighter），另外 10 架为轰炸机（Bomber）。以 3 星或者更高的评价完成每个战役任务后会解锁 38 架，剩下的 4 架在完成 Standalone Modes 的 Mini Campaigns 模式后解锁，Mini Campaigns 模式包括 6 个轰炸任务（Bombing Campaign）和 6 个战斗任务（Dogfight Campaign）。

Ace Killer 150点

成就说明 你已是公认的王牌杀手！所有王牌飞行员已经接受了被你击败的事实。

成就拿法 在 Standalone Modes 中选择 Ace Duel（可以使用秘技），使用全部的 32 架战斗机（Fighter）击败克隆对手后解锁成就。完成决斗后飞机名字的下面会出现 ACE 字样，观察这点可以避免重复战斗。

Survivor 150点

成就说明 幸存者意味着比他人活得长久，你的确在 Arcade 模式中做到了。

成就拿法 在 Standalone Modes 中使用全部的 32 架战斗机完成 Arcade 模式（可以使用秘技），该模式下玩家需要消灭 3 波，总计 36 架飞机。第一次进入该模式会发现飞机有两个数值，左侧的为当前数值，右侧为使用该飞机完成 Arcade 后的数值，玩家可以通过它来判断哪些飞机还未完成 Arcade 模式，避免重复使用。

卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织



本作是本世代主机上的第一款《古惑狼》游戏，游戏继承了历代清新明快的画面风格，全作幽默风格充斥其中，动作简洁流畅，笑料不断，可以JACK关底BOSS也算是一个新颖的设计。我们的古惑狼将在在WUMPA岛上进行新的冒险，阻止邪恶的N博士的侄女Nina的阴谋。下面我们就本作的成就展开研究。

成就数量	1000点/47个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15~20小时左右
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

全成就路线图

本作分为3个难度，且通关成就向下兼容，所以要最快速度制霸1000的人建议直接从HARD开始，通关EASY或者NORMAL会给予一些有利于攻关的技能，但总体作用不大，可以忽略。本作的HARD难度中绝大部分关卡完全不HARD，但是个别面对大量怪物的战斗可以让你死到精神崩溃。本作是有命数概念的，暂停后在开游戏会显示当前的生命数，一旦命数耗尽即GAME OVER，需要从本关重头开始，系统会自动给予你3条生命，不过有的战斗会让你觉得100条命也是白搭……总的来说，HARD难度通关，全关卡金评价，全收集加全种类怪物（包括BOSS）JACK 5次即可达成1000点。对自己有信心朋友可以尝试一下。（注：JACK是本作的特色系统，大家玩过便知。）

剧情成就

Whumpa Warrior 15点

成就说明 完成全部Whumpa Island的关卡。

Goose Goose Duck! 10点

成就说明 Jack一个Yuktopus（第四关BOSS），成功后解锁。

Temple Of Boom 10点

成就说明 完成Temple关卡。

Harder They Fall 15点

成就说明 完成全部的Lumber Yard关卡

Tiny Detour 10点

成就说明 完成Lava关卡

Beach Blanket Bombardment 15点

成就说明 完成全部的Beach关卡

Facts of Strife 15点

成就说明 完成全部的Factory关卡

All Bark, No Might 10点

成就说明 成功Jack掉Uka Uka（第17关BOSS）后解锁。

Barking Up The Wronged Tree 25点

成就说明 完成全部Uka Tree关卡

Sticky Fingers 15点

成就说明 成 功 Jack 掉 Nina's Arachnina（最终BOSS）后解锁。

Courting Catastrophe 25点

成就说明 完成全部的Cortex Lair关卡

JACK KING 75点

成就说明 全游戏100%制霸。

成就拿法 基本上要完成：全关卡金评价，全ART人偶收集，全MOJO ROOM挑战制霸，全服装获得（服装都是对应敌人的，获得该敌人的服装后对此敌人一击必杀，当然必须穿上）、120万MOJI收集（全技能满），才能100%制霸。这个应该是倒数第2个拿到的成就，后面会详细说明。

Alive & Kicking 10点

成就说明 以HARD难度完成游戏。

成就拿法 本作HARD难度的绝大部分战斗和场景都很容易，无动作游戏基础的人也可以轻松搞定，但是部分战斗面对大量中怪大怪却可以让你丧失全部希望。你必须掌握怪物的弱点后才可能通过，HARD难度下怪物的攻击是致命的，一般同时面对2个怪物就有可能被打得毫无还手之力，但是还是有空子可以钻。附文中我会介绍这个TIPS。但是即使有这样的方法还是要考验玩家的技术哦！另外HARD通关后会解锁FREE KICK，效果为按RB可无限使用黄金一踢，对所有怪物都可以一击必杀，最终BOSS需要踢2下，而且踢的过程中完全无敌，有了这招可以横行整个游戏了！

Over Easy 25点

成就说明 以Easy难度完成游戏并取得全关卡金评价（详见Hard Knocks）。

Medium Rare 35点

成就说明 以Medium难度完成游戏并取得全关卡金评价（详见Hard Knocks）。

Hard Knocks 60点

成就说明 以Hard难度完成游戏并取得全关卡金评价。

成就拿法 金评价只与下列三件事有关系。

1. 杀敌数

每一关都有固定要求的杀敌数，记得这些敌人指小怪，所有可JACK的怪物均不在此范畴内，注意大部分场景小怪死完后都会刷新新的，所以不要急着通过战点，确保杀完后再前进，如果觉得实在有点悬的话可以利用系统漏洞，如：杀完小怪后跳楼，重新开始后小怪会再刷新，而且之前的杀敌数继承，总的来说稍加注意就无难度。

2. 间谍机器人

每一关都有3个间谍机器人，打死后会有提示，全部20关有60个机器人需要摧毁。少一不可。基本都在很明显的位置，稍微注意就不可能遗漏。

3. 连击数

每一关都有固定的连击数要求，一般在15~50间浮动，初期基本是不可能完成的任务。但是当CRASH升满全部技能后，你的转圈攻击将不会导致晕眩，也就是无限转下去，所有的连击数要求也就变得轻而易举了。附文中将介绍快速刷满等级的方法。

所有关卡金评价对杀敌数和连击数的要求如下表所示：

Episode	Minion Master	Combo King
1	65	15
2	25	45
3	80	30
4	30	15
5	20	15
6	50	25
7	50	30
8	15	40
9	40	50
10	20	15
11	130	25
12	35	20
13	35	15
14	55	35
15	40	25
16	65	25
17	19	30
18	25	35
19	65	80
20	35	35

收集 & 累计成就



Gold Digger 15点

成就说明 在任意一个关卡取得金评价（详见 Hard Knocks）。



Ringer 15点

成就说明 在任意五个关卡取得金评价（详见 Hard Knocks）。



Mojo Magic 10点

成就说明 完成一个 Mojo Room 挑战（详见 Mojophoria!）



Mojo Mania 15点

成就说明 完成十个 Mojo Room 挑战（详见 Mojophoria!）

Mojophoria! 25点

成就说明 完成全部 Mojo Room 挑战。

成就拿法 Mojo Room 是每一关的迷你挑战任务，外观是一堆水泡，基本都在马路中间等着你，找到不是问题。挑战一般分为几种：时间限制内杀光敌人、时间限制内引爆全部炸弹、时间限制内收集一定数量的 MOJO、时间限制内收集全部黄金面具等。基本是白给的，毫无难度。如果失败了可以原地继续挑战，多练练可以轻松 PASS。完成后会得到蓝色人偶一个。每关一个，一共 20 个。



Five By Five 10点

成就说明 得到 5 条命。



Like A Cat 20点

成就说明 得到 9 条命。



Stayin' Alive 30点

成就说明 得到 15 条命。

成就拿法 要是你通关还没有这么多命，可参见后文的快读刷 MOJO 法，会在刷的过程中解除。





Easy Pickings 15点

成就说明 收集 5 个隐藏的 ART 人偶。

Treasure Hunter 25点

成就说明 收集全部 20 个隐藏的 ART 人偶。

成就拿法 隐藏人偶分布在每关中，每关一个，一共 20 个。都在非常显眼的位置，收集后可以观看此关的原画设计稿。

Fits Like A Glove 10点

成就说明 解锁 1 套角色服装。（详见 Master Of Disguise）

Soaking In It 25点

成就说明 解锁 5 套角色服装。（详见 Master Of Disguise）

Gimme Some Skin 25点

成就说明 解锁 10 套套角色服装。（详见 Master Of Disguise）

Master Of Disguise 35点

成就说明 解锁全部套角色服装。

成就拿法 通过 JACK 一定数量的中怪可解锁对应此怪物的服装，穿上后对此怪物一击必杀，如果有的战斗实在难以通过，可以考虑先刷 50 个怪物得到服装，然后轻松通过。还有一些小怪对应的衣服是需要杀死一定数量的小怪来解锁。一般为：

小怪服装：杀死 150~200 个小怪解锁

中怪服装：JACK 50 个中怪

大怪服装：JACK 30 个大怪

冠军怪服装：只有猩猩和大象两种，JACK 15 个冠军怪解锁。

Crate Crazy 20点

成就说明 打破 100 个木箱子

Aiming To Please 20点

成就说明 累计 JACK 20 个可 JACK 目标

Brutal Buffet 35点

成就说明 JACK 全种类怪物各 5 次（包括 BOSS）

成就拿法 普通怪在收集服装过程中自然会 JACK 5 次以上，BOSS 则需要重玩关卡。建议有了 FREE KICK 后再来 JACK，重复 4 次就可以了。这个成就应该是全游戏最后一个解锁的成就。（TIPS：可以 JACK 了 BOSS 后下来自杀，复活后再 JACK。直到满 5 次，可节约很多时间！）

Baker's Dozen 15点

成就说明 JACK 13 个中怪，流程中会自然解除。

Carry A Bigger Stick 15点

成就说明 JACK 5 个冠军怪（只有猩猩和大象属于冠军怪，JACK 5 次即可）。



Midas Touch 25点

成就说明 取得 10 个关卡的金评价。

Master At Harms 25点

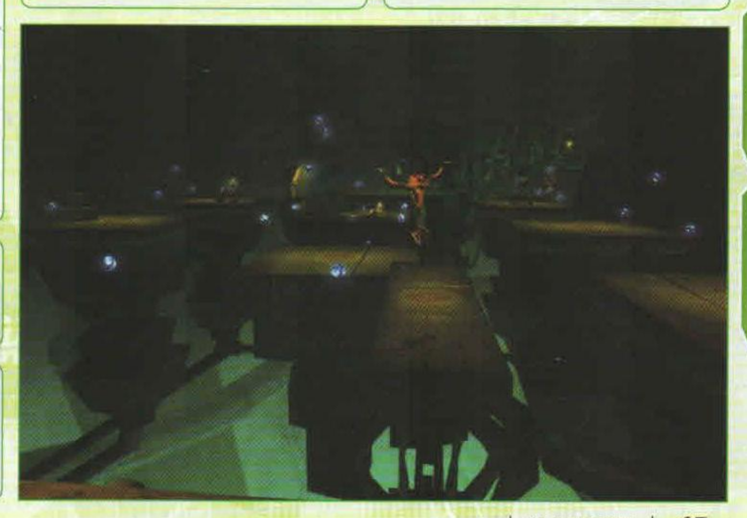
成就说明 杀死 200 个小怪。

Sampler Pack 30点

成就说明 JACK 全种类怪物各一次。

Monster Whisperer 30点

成就说明 JACK 75 个中怪。



Self-Help Guru 15点

成就说明 将 CRASH 的生命值升至最高。

成就拿法 需要大量 MOJO 来实现，后文会介绍快速刷 MOJO 的方法，应该会在第 10 关解除。

Mojofied 30点

成就说明 将 CRASH 的全部技能学满。

成就拿法 同上，需要大量 MOJO 来实现，一共 27 级，总共需要 120 万 MOJO。后文会介绍快速刷 MOJO 的方法，应该会在第 10 关解除。

其他成就

Duplex Planet 20点

成就说明 进行双人游戏。

成就拿法 任何时间接上 2P 手柄按 B 即可。

Right Stuff 5点

成就说明 在空中保持 5 秒时间不落地。

成就拿法 随便找个蘑菇弹到最高连按 A 键慢速降落，坚持 5 秒即可。

Big Spender 10点

成就说明 在单一关卡中消耗 9 条命。

Idle Hands 15点

成就说明 让 CRASH 做 10 次搞笑动作。

成就拿法 放下手柄什么都不做，一段时间后 CRASH 便会做出各种搞笑动作，10 次即可。

Eavesdropper 20点

成就说明 偷听5段敌人的谈话。

成就拿法 个别场景接近敌人后背景音乐会降下来，然后敌人会互相谈话，此时不要靠近敌人，等待敌人说完后背景音乐会恢复正常，这就算一次。重复5次即可。

Where Did The Time Go? 25点

成就说明 在单一关卡中消耗25点钟以上。

成就攻略小贴士

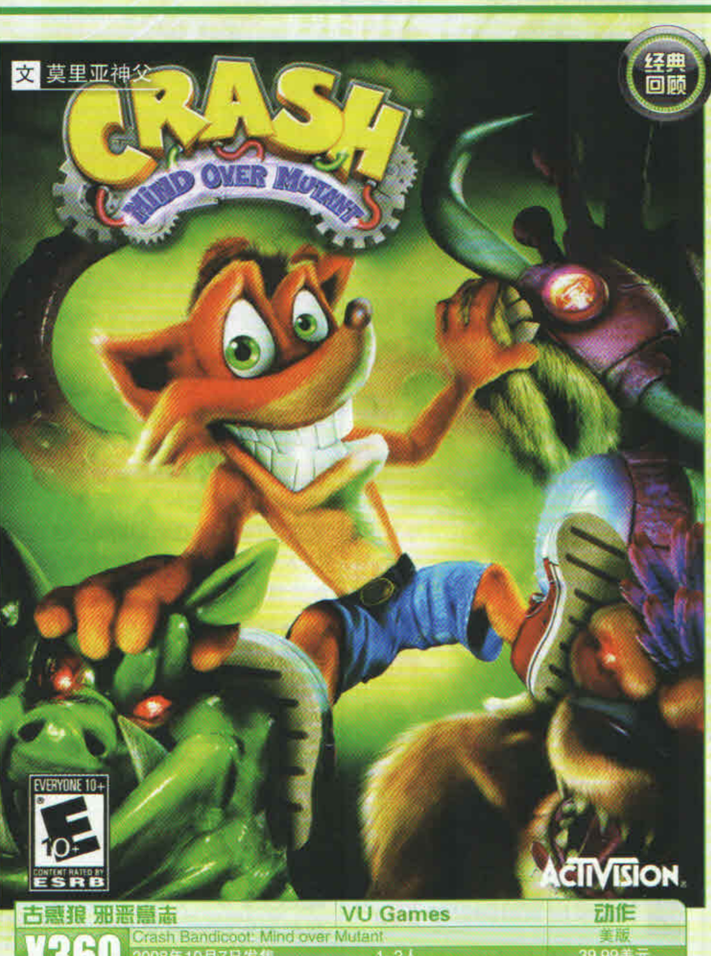
1. 快速刷 MOJO

首先，最好获得 SLUGE 的服装（绿色的粘液怪物，A 键是呕吐，9、10 两关有大量这种怪，JACK 50 个即可），然后选择第 10 关，一直打到中间有个猩猩的竞技场，这个场景会无限刷新 SLUGE 和小怪，由于你服装的原因对 SLUGE 是一击必杀的，可以 JACK 一个 SLUGE 然后不断打死其他怪物来获得大量的 MOJO。选择 SLUGE 的原因是因为他会掉落大量的 MOJI 和 2X 的倍数 MOJI，全程估计 1 小时即可将 CRASH 刷至满级，并解锁无限转转乐，使所有 COMBO KING 评价成为浮云。而且在刷的过程中可以得到大量的奖命。笔者在刷满的同时获得了 40 余条生命，使后面的攻略轻松不少。

2.HARD 通关小提示

由于本游戏双打是在默认 1 人存活的前提下，另 1 人死亡后 5 秒复活，也就是无限条命，可以利用这点让 2P 站在战场的死角，1P 上去拼，拼死后 5 秒又会复活，拖死一个是一个。但也不是所有地点都适用。所以还是要靠自己的技术哦！





古惑狼 邪恶意志	VU Games	动作
X360 Crash Bandicoot: Mind over Mutant		美版
2008年10月7日发售	1-2人	39.99美元
无对应周边		

本作是《古惑狼》系列"在次世代机种上的第二作，在前作的基础上又加入了数个新的怪物，每个怪物都有自己独特的技能，使可玩性大大提高。游戏画面简洁清新，十分流畅。剧情方面讲述邪恶的 N 博士再次卷土重来，玩家将继续操控 CRASH 挫败他的邪恶大军！下面让我们开始攻略吧。

本作分为 3 个难度，但是难度完全不影响成就的获得，所以想快点儿完美的人可以直接选择 MILD 难度，此难度下 CRASH 掉落将不再失血，所以在通关过程中将毫无阻力。本游戏采取手动保存系统，在退出游戏前请记得保存进度，以免悲剧。本游戏的 MOJO 倍数奖励是根据你的最高 HIT 数来的，打到 100 HIT 即可奖励 20 倍的 MOJI 数量，但是一旦受伤或坠落则清零，玩家在获得高 MOJI 倍数时要极力避免受伤，以获得更多的 MOJO 奖励。

成就数量	1000 点 /48 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15 小时左右
有无会错过的成就	无
有无秘技	有但基本无用
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

全成就路线图

剧情成就

Girl Power 25点

成就说明 打败 COCO。

成就拿法 BOSS 战 1，只要把篮球打回去在冻住 COCO 即可。

Glass Is Half Full 50点

成就说明 游戏完成度达到 50%。

Crunched 25点

成就说明 打败 Crunch。

成就拿法 BOSS 战 2，就是打飞机游戏，简单。

Neo Is Getting Angry 50点

成就说明 打败 Cortex。

成就拿法 最终 BOSS 战，时间暂停后海扁，然后 JACK 到 BOSS 杀小怪再完成提示即可。

收集 & 累计成就

将怪物升满级需要大量 MOJO 来实现，后文将介绍快速刷 MOJO 的方法。杀死一定数量小怪的成就，如果在流程中还凑不齐，可以回之前的关卡补刷。

Stone Cold Crash 15点

成就说明 控制 CRASH 打晕 5 个 Ratcicles（冰狼）。



Spike the Punch 20点

成就说明 控制 CRASH 打晕 5 个 Spikes（刺狼）。

Follow Your Nose 25点

成就说明 控制 CRASH 打晕 5 个 Sludges（绿色粘液怪）。

Ice On The Cake 20点

成就说明 将 Ratcicle（冰狼）升至满级。

Goo Squared 20点

成就说明 将 Sludge e(绿色粘液怪）升至满级。

Shell Shocked 20点

成就说明 将 Magmadon（红色熔岩龟）升至满级。

Shoot the Works 20点

成就说明 将 Snipe（豺狼射手）升至满级。

P Stinking U! 20点

成就说明 将 Stench（宇航服乌鸦）升至满级。

Night Frigh 20点

成就说明 将 Grimly（蓝色精灵怪）升至满级。

Roll It Up! 20点

成就说明 将 RhinoRoller（野牛滚球怪）升至满级。

T to the K 20点
成就说明 将TK（闪电气泡型）升至满级。

Stick it to Them 20点
成就说明 将Spike（刺狼）升至满级。

Crash King 25点
成就说明 将CRASH（主角）升至满级。

Slap on the Wrist 20点
成就说明 杀死75只Slap-E robo-hands（小怪）。

Oo Oo Ah Ah 20点
成就说明 杀 死 75 只 Doom Monkeys（小怪）。

Fashion Fury 20点
成就说明 杀死75只Brat Girls（小怪）。

Whack-A-Nerd 20点
成就说明 杀死75只Ratnicians(小怪)。

Shadow Boxing 20点
成就说明 杀死75只ZHU（小怪）。

Snow Blows 15点
成就说明 完 成 Ratcicle Kingdom中10个竞技场挑战。
成就拿法 竞技场挑战一般分限时杀敌、达到杀敌数字和既定时间内不死三种，分为10个级别，完全无难度。

游戏进行到一定程度后可以找到提供竞技场的NPC，这个NPC在雪原回到村子里的路上，需要TK来拉动平台的场景，在山崖下方。

Lark In The Dark 15点
成就说明 完成Mount Grimly中10个竞技场挑战。
成就拿法 游戏进行到一定程度后可以找到提供竞技场的NPC。在完成Mount Grimly剧情后大门会开启，有一个传送点可以传你回家，这时不要急着回去，去2层可以找到NPC。

Stand in the Sand 15点
成就说明 完成Wasteland中10个竞技场挑战。
成就拿法 游戏进行到一定程度后可以找到提供竞技场的NPC。在完成Wasteland剧情后，从村子左边的出口出去，可以看到一只小狗，这只狗就是NPC。

Kick In The Junkyard 15点
成就说明 完 成 Junkyard 中 10 个竞技场挑战。
成就拿法 在完成Junkyard剧情后，重新进去绿色粘液怪第一次出现的场景（有很多大齿轮要跳的地方），在这个场景最上边有一个充满TNT箱子的圆形场景，这里有一个三位一体的绿色粘液怪，他就是提供竞技场的NPC。

Rumble in the Jungle 15点
成就说明 完 成 Wumpa Island 中10个竞技场挑战。
成就拿法 游戏进行到一定程度后可以找到提供竞技场的NPC。击败Crunch后，他会回到你家附近的空地上（就是击败COCO的那个圆形场地，中间有个喷水口），而他就会让你挑战竞技场。

Over Easy 15点
成就说明 完成Mount Grimly的平衡木小游戏。
成就拿法 平衡木小游戏有三个，分布在各场景里。你需要保持不掉下去才可以走到尽头，并取得奖励。这个平衡木在Mount Grimly通往BOSS战的场景中，很明显。

Easy Does It 15点
成就说明 完成Wumpa Island的平衡木小游戏。
成就拿法 平衡木小游戏有三个，分布在各场景里。

这个平衡木在Wumpa Island第一个任务完成后通过瀑布回到自己家的路程中，基本上不可能看不到。

It Took Two To Tango 15点
成就说明 完成Wasteland的平衡木小游戏。
成就拿法 平衡木小游戏有三个，分布在各场景里，这个平衡木在Wastelandd滚球过大沙漠的场景的入口岔路上，不难找到。

Would You Like Fries With That? 10点
成就说明 达到10倍MOJO奖励。

Break Them To It Gently 25点
成就说明 达到15连击。

Chuck Is That You? 35点
成就说明 达到20倍MOJO奖励。
成就拿法 需要达到100连击才可以，连击数可以保留，但受伤即清零。建议拿到时间减缓魔法GIMMY后随便找几个小怪减速累计，没魔了就跑满魔继续打，很快可以达到100连击。

A Wumpa A Day 15点
成就说明 找到一个提升CRASH生命上限的金苹果
成就拿法 这样的苹果一共有14个，详见后文收集攻略。

No Place Like Wumpa 25点
成就说明 找 到 所 有 的 Wumpa voodoo dolls。
成就拿法 共5个，详见收集攻略。

Hot Stuff 25点
成就说明 找到所有的Wasteland voodoo dolls。
成就拿法 共5个，详见收集攻略。

N Is For Evil 25点
成就说明 找到所有的evil school voodoo dolls。
成就拿法 共5个，详见收集攻略。

Freezer Burn 25点
成就说明 找到所有的ICE voodoo dolls。
成就拿法 共5个，详见收集攻略。



Don't Recycle 25点
成就说明 找 到 所 有 的 Junkyard voodoo dolls。
成就拿法 共5个，详见收集攻略。

Freezer Burn 25点
成就说明 找到所有的Mount Grimly voodoo dolls。
成就拿法 共5个，详见收集攻略。

Crash Grab 50点
成就说明 找 到 所 有 的 CRASH voodoo dolls。
成就拿法 共13个，详见收集攻略。

其他成就

Big Shooter 10点
成就说明 这个成就字面解释极其含糊，卡住了不少人，其实就是2P加入游戏后切换到面具模式，瞄准最高最远的地方来一次极限高抛射击，貌似是按照子弹在空中停留的时间来计算的，多试几次没有问题。

Can U Dig It? 5点
成就说明 地上经常可以看到地洞，进去后按X可以挖掘前进。其实游戏开始在家门口就有，随便进入就可以解除。

Happy To See Me 5点
成就说明 本作可以JACK一个怪物，之后按RB键存入包中。成功后解除。

A Combo to Go 35点
成就说明 合作模式干掉50个敌人。
成就拿法 2P加入后变成面具可以跟着1P走，碰到杂兵变成普通模式再用1P搞定敌人，很快就可以解除。

Multi-Tasking 5点

成就说明 在骑乘状态下，打晕另一个怪物再按 B 可以 JACK 到新怪物身上，原来的怪物会死去，达成后解除。



Duplex Crash 10点

成就说明 在合作模式干掉 1 个敌人。

Cold Feat 10点

成就说明 合作模式 1P 和 2P 分别 JACK 一只 Ratcicles。

成就拿法 去第一次碰到冰狼的地方，1P 和 2P 各 JACK 一只即可。

快速刷 MOJO

首先要达到最终战前，这时 Mount Grimly 里会有 3 个传送点，可以方便地传送去过去的地方，这时抓一只 GRIMLY（LT 键为时间减速的那个），传送到 Wumpa，出门往下会有 3 个小怪，用时间减速骗 HIT 数，杀死后传回 Mount Grimly，然后再传送到 Wumpa 继续骗，直到拿 100HIT 获得 20 倍的 MOJI 奖励。然后传送到 Wasteland，传送口出来的场景有 10 颗大仙人掌和无数小仙人掌可以破坏得到 MOJO，之后洞里还有一堆木桶可以破坏，而且此场景没有敌人。不用怕受伤丢时间奖励，破坏完后传送回去，在传过来所有仙人掌和木桶就会刷新，反复尝试可以再此处刷满所有的怪物和 CRASH 自身的等级。

全收集攻略

金苹果

1.WUMPA ISLAND：抓住第一只冰狼，这时需要用冰狼的技能冻住湖面前进，选择冻住左边的湖面。达到新区域后获得。

2. 在去 ICE PRISON 的路上，有一段场景是在浮冰上前进的，离开第一区到达新场景就可以看到。

3. 第一次抓到 TK 之后一个场景后有一扇门，里面有个苹果，门的开关在此场景 2 楼。

4. 在 RATSICLE KINGDOM 有一个冰雕，用 TK 控制后面的拉手可以旋转冰雕，把冰雕的手转到左面，利用 TK 爬上冰雕再 B 键高跳取得。

5. 当骑乘 TK 回到 WUPMA ISLAND 的路，原来有 2 块巨石挡路的地方可以用 TK 移开石头取得苹果。

6. 在沙漠关有一扇需要用野牛滚地打开的门，此区域中破坏仙人掌后继续前进可以获得。

7. 在 WUMPA ISLAND 的平衡木前往后走可以看到一根冰柱，用冰狼冰住后跳上去，切换野牛前进到一个迷宫型管道，一直滚直到你取得苹果。

8. 在 EVIL SCHOOL 场景最后，即将到达新区域处有 2 个大斜坡，苹果就在 2 个斜坡之间，需要野牛滚地加速高跳取得。

9. 在刚进入 EVIL SCHOOL 区域的时候用野牛滚上上层平台会看见一个拉手，切换 TK 拉动拉手后跳过一系列平台后可以取得。

10. 在离开 WASTELAND 即将进入 Junkyard 的路上，最上部的一圆形坡道中，用野牛取得。

11.Crunch boss 战后通向新区域的路上，有一个有毒水的场景，在一个破损的电视机背后。



12. 在 MOUNT GRIMLY 开始的场景下方有一个需要刺狼 Spike 破坏的墙壁，在墙后。

13.MOUNT GRIMLY 里有一条岔路可以通往一个需要 TK 拉开墙壁往上的场景，在最上方。

14. 刚进入 MOUNT GRIMLY 时，往左可以爬到一个冰湖，用冰狼可以取得苹果。

CRASH DOLLS

1.WUMPA ISLAND：CRASH 家的后方有一个大瀑布，在附近找到可以爬上的墙壁，在顶端取得。

2.COCOBOSS 战后的新区域，有一块圆筒形的滚石，滚到顶端的左方。

3.ICE PRISON 传动点场景的左边有一段薄冰，可以用冰狼取得人偶。

4. 当你第一次抓住 TK 的时候，CRASH DOLL 在平台上，用 TK 移动石块，取得人偶。

5. 在 RATSICLE KINGDOM 用 TK 拉动把手使冰雕转到左方，跳上屋顶，踩下一个开关后，角落的一个升降平台会启动，之后取得人偶。

6. 在 COLOSSEUM 当你看到 SCORPORILLA（大猩猩）时，爬上墙壁到达 2 层．玩偶在边缘木桶后面。

7. 在 EVIL SCHOOL 场景，有弹跳平台和冰柱从天而降的场景，在右侧的弹跳平台上。

8. 在 WASTELAND 最左侧有一个转动的圆盘。需要 SNIPE（豺狼射手）射击 4 个小圆盘，完成后有平台带你去拿人偶。

9. 在 WASTELAND 平衡木游戏里。

10. 在 JUNKYARD 条齿轮最上层的圆形场景，在 TNT 箱子后面。

11. 在 MOUNT GRIMLY 刚开始的地方，有强风吹过的平台处，很显眼。

12. 在 MOUNT GRIMLY 场景的第二个需要时间减速通过的旋转平台附近．

13. 在 MOUNT GRIMLY 的迷雾区域通过第一条窄路后，左侧的悬崖处，需要二段跳取得．



WUMPA DOLLS

1. 在传送点区域的平台上方，很容易看到，可以用摇杆一圈加跳取得。

2. 继续前进，有几块移动的石头平台，在其中一块的桥墩处，比较隐蔽。

3. 在第一扇你需要用转圈技能打开的门里。

4. 在有 N.Gin 场景，你踩下开关打开一扇门。人偶在左侧平台处。

5. 在平衡木游戏的终点。

ICE DOLLS

1.COCO BOSS 战后，路过储存点后往上，打破一堵墙，人偶在非常高的顶端，需要在怪物身上按 B 大跳才能取得。

2. 同一场景，圆筒滚石到顶后跳到一个弹跳平台上，继续网上可以看到，这里比较难，要多试几次。

3. 传送点场景继续前进，有一面冰悬崖需要你爬上去，在最后一级不要爬上去，往右爬可以来到一个新地点。

4. 在 Ice prison 需要攀爬的场景，在第二面墙壁往下滑可以来到一个平台，上面有一个人偶。

5. 一个需要 TK 拉动平台往上前进的场景中，在第二个平台处，很容易看到。

EVIL SCHOOL DOLLS

1. 在 EVIL SCHOOL 一个明显的拉手（TK 可以拉的那种）旁边。

2. 在进入 EVIL SCHOOL 前一个爬冰面的场景（有冰柱下落），爬到右上方的边缘可以看到一个平台，沿着跳过去可以找到。

3.EVIL SCHOOL 正门口的一个木箱子里，用怪物破坏。

WASTELAND DOLLS

1. 在第一扇需要野牛滚球开门的场景，某个平台上。

2. 在 Rhinoroller village，村子中间是一颗树，在树的顶端。．

3. 当从 Rhinoroller village 返回 Wumpa island 时，控制野牛滚地跳上一系列传送平台，人偶在接近第一个环状平台的空中。

4. 在即将进入 Junkyard 的场景，玩偶在最高处的山上，你要从对面才可以爬上去。

5. 在 Rhinoroller village 外，用 Snipe 或者 Stench 站在平台上射击所有转动的圆盘。

JUNKYARD DOLLS

1. 进入场景后右侧的一辆卡车上。

2. 进入第二场景后，人偶在第一个齿轮的最高处，炸弹旁边。

3.Crunch 的 BOSS 战，人偶在右侧地上。

4.Crunch 的 BOSS 战后，在一个毒水区域人偶在空中，接近第一个竿子，从右侧上去然后滑到左侧即可取得。

5. 当你踩下 2 个开关打开 Mount Grimly 的大门时，人偶在下个场景大转盘的顶端。

MOUNT GRIMLY DOLLS

1. 在一个用时间减缓技能通过一系列升降金属平台的场景中，人偶在最里侧。

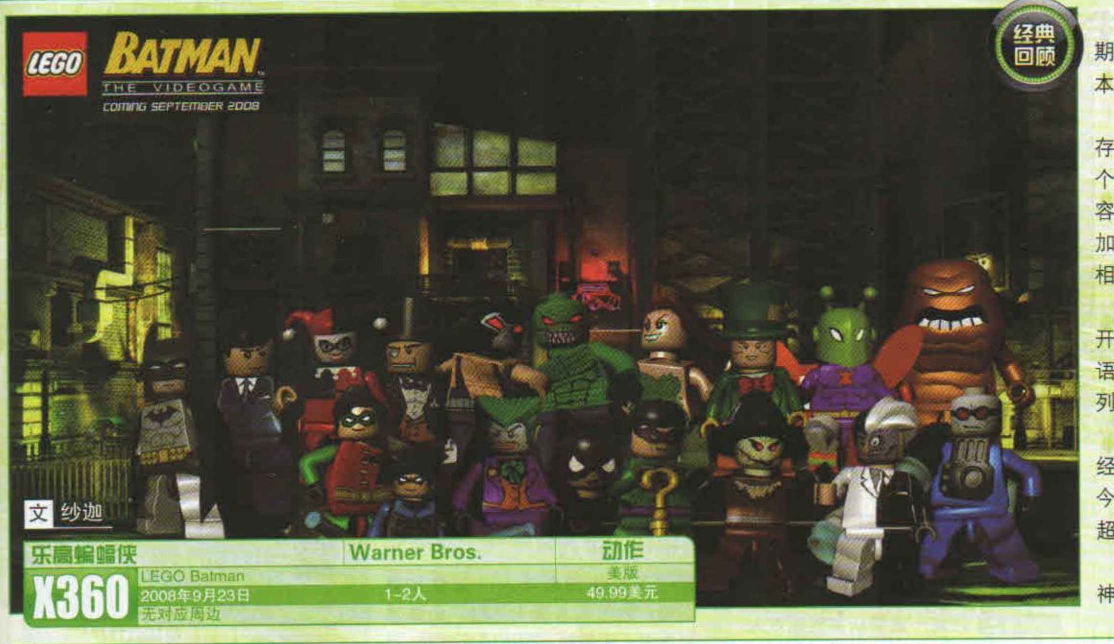
2. 在一个用时间减缓技能度过三个移动平台到达右侧的场景里，在路的尽头。

3. 在 Mount Grimly 的迷雾区域里，通过一条窄路，右侧有一条路可以绕回开始处。

4.Mount Grimly 的平衡木场景的尽头．

5.Mount Grimly 的 BOSS 战后，操作一只章鱼手的牛头怪踩下一个巨大的按钮前进。你会很轻易地在平台上发现最后一个人偶。





文 纱迦

乐高蝙蝠侠 | Warner Bros. | 动作
X360 | LEGO Batman | 美版
2008年9月23日 | 1-2人 | 49.99美元
无对应周边

《乐高蝙蝠侠》是系列中比较早期的作品，和其他的乐高游戏比起来，本作是最值得推荐的，理由有三：

一、本作全成就难度低。游戏中存在着不影响成就获得的秘技（仅一个成就不能用秘技完成），秘技的内容包括无敌、隐藏要素探测器、分数加倍、直接开启隐藏要素等等，可谓相当 NB。

二、本作的日版和其他版成就分开，可以拿两遍。日版除了语言为日语外，其他方面没有区别，就连成就列表都依然是英文的。

三、本作价格低廉。由于本作曾经推出过随机器同捆的合集，所以如今全新游戏的价格才几十块钱，相当超值。

综上所述，本作实乃成就犯必玩神作，不可错过！

实用密码大公开

乐高游戏的全成就路线都差不多，首先是通关，通关后在自由模式收集漏下的隐藏要素，之后再满足一些特定要求。乐高系列从来都有不少秘技，而本作更是可以直接输入密码来开启各种隐藏要素和秘技，相当实用。

输入密码的方式是在基地的电脑里选择输入密码，日版的指令为“コ－ド入力”，下面就为大家公布全部密码！

密码	对应效果
9LRGNB	Always Score Multiply（始终处于分数翻倍的状态）
TL3EKT	Area Effect
N8JZEK	Armor Plating
XFP4E2	Bats
RAFTU8	Beep Beep
DY13BD	Character Studs
TQ09K3	Decoy
GEC3MD	Disguise
EWAW7W	Extra Toggle
JRBDCB	Fast Batarangs
GHJ2DY	Fast Build
RM4PR8	Fast Grapple
ZOLM6N	Fast Walk (Magnet suit)
D8NYWH	Flaming Batarangs
XPN4NG	Freeze Batarang
KLKL4G	Ice Rink
ZXGH9J	Minikit Detector（隐藏要素探测器）
TNTN6B	More Detonators
KHJ544	Piece Detector
MMN786	Power Brick Detector
N4NR3E	Score x2 Multiplier（得分 2 倍）
CX9MAT	Score x4 Multiplier（得分 4 倍）
MLVNF2	Score x6 Multiplier（得分 6 倍）
WCCDB9	Score x8 Multiplier（得分 8 倍）
YK4TPH	Silohuettes
THTL4X	Sonic Pain
LK2DY4	Stud Magnet（大范围吸收金钱）
HJH7HJ	Regenerate Hearts
KNTT4B	Bat-Tank

密码	对应效果
LEA664	Bruce Wayne's Private Jet
M1AAWW	Catwoman (Classic)
HPL826	Catwoman's Motorcycle
HJK327	Clown Goon
HGY748	Fishmonger
XVK541	Freeze Girl
DUS483	Garbage Truck
GCH328	Goon Helicopter
CHP735	Harbor Helicopter
HS000W	Mad Hatter's Glider
M4DM4N	Mad Hatter's Steamboat
NYU942	Man-Bat
MKL382	Military Policeman
ICYICE	Mr. Freeze's Iceberg
BCT229	Mr. Freeze's Kart
NKA238	Penguin Goon
BTN248	Penguin Goon Submarine
LJP234	Police Bike
PLC999	Police Boat
KJL832	Police Car
CWR732	Police Helicopter
HKG984	Police Marksman
CRY928	Riddler Goon
XEU824	Riddler Henchman
HAHAHA	Riddler's Jet
NAV592	Sailor
JFL786	Scientist
PLB946	Security Guard
JUK657	The Joker's Van
EFE933	Two-Face's Armored Truck

密码	对应效果
DWR243	Zoo Sweeper
WYD5CP	Invincibility（无敌）
18HW07	x10 Score Multiplier（得分 10 倍）
EVG26J	Fast Pieces
ZOLM6N	Walk Faster
JXUDY6	Immune to Freeze
ML3KHP	Extra Hearts（生命值上限增加）
BBD7BY	Slam
XWP645	More Batarang Targets（飞行道具可锁定更多目标）
ZAQ637	Alfred Pennyworth
JKR331	Batgirl
BDJ327	Bruce Wayne
DDP967	Commissioner Gordon
XVK541	Freeze Girl
UTF782	Joker Henchman
CCB199	Joker (Tropical)
JCA283	Mad Hatter
MVY759	Nightwing
BJH782	Penguin Henchman
KJP748	Penguin Minion
GTB899	Poison Ivy Goon
JRY983	Police Officer
HTF114	SWAT
NJL412	Yeti
RDT637	Harley Quinn Hammer Truck
MAC788	Police Van
VJD328	Police Watercraft
TTF453	Robin Sub

看到这么多密码，你是不是眼睛都看花了？其实这些密码并不用全部输入，只需要开启表中带有中文翻译的那几项就绰绰有余了。

当你输入完密码之后，只要在游戏中按 START 键暂停，之后选择 EXTRA，就可以手动将这些秘技逐一打开。

需要注意的是，有一个成就是无法用秘技获得的，那就是 Unbreakable.，不过无任何难度。

流程简述

本作的故事分英雄和恶棍两方进行，每个势力都有 3 章，每章有 5 关。一开始是英雄第一章，打过之后可以进入恶棍第一章，之后是英雄第二章、恶棍第二章、英雄第三章、恶棍第三章。

英雄的大本营是蝙蝠洞，起点是选关的房间，靠近相应的载具就可以选关。从这个房间的左下角坐电梯上去，会来到二楼。而从右下角出去，会来到博物馆。二楼有电脑、更衣室，最右边有一个开关，拉下之后就会来到恶棍的大本营——疯人院。疯人院的构造则比较简单，开关往左是选关的房间，右边是自定义角色区和博物馆。

每个关卡第一次挑战时只能选择故事模式，打过之后就会开启自由模式。自由模式的特色是可以按 LB/RB 来切换角色，由于故事模式不能切换角色，所以游戏中每一关要想完美的话都至少需要打两遍，其中第二遍就要在自由模式中完成。玩家打第一遍时不必太在意隐藏要素，等通关之后再回来补就可以了。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOX

全成就路线图

成就数量	1000 点 /46 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

本作并没有会错过的成就，但为了方便大家，下面将按照流程的顺序来写成就攻略。如果你错过一两个也没关系，可以立刻在自由模式中补齐。开始游戏后先不要用秘技，在第一关就能解除不少成就。

通关流程

英雄篇 1-1

Boy Wonder. 10点

成就说明 用罗宾（Robin）连做 20 个后空翻。

成就拿法 后空翻的指令是左摇杆的后方向 +A 键。只需要让罗宾靠墙站好，之后扳住左摇杆的后方向再连按 A 键，很快就能解除。

Shot to the goon. 20点

成就说明 8 秒内打败 8 个敌人。

成就拿法 这个成就在很多地方都可以完成，最快的地方是英雄篇 1-1，当你从上层平台拿到蝙蝠侠的炸弹装后，只要跳下来就会立刻受到一群敌人围攻。如果你错过了也没关系，后面的流程中多的是机会来解除。

Eat floor... High fiber. 15点

成就说明 用蝙蝠侠的投技干掉 20 个敌人。

成就拿法 先按 B 将敌人抓起来，之后再按一下 B 就可以将敌人摔倒。用这招干掉 20 个敌人就可以了。

Natural Habitat. 10点

成就说明 将英雄篇 1-1 的全部路灯都破坏掉。

成就拿法 这些路灯全部分布在道路两旁，没有位置特别阴险的，走过去按 X 将它们全部干掉吧。



Unbreakable. 30点

成就说明 在未使用任何秘技的情况下，不死完成任意一关。

成就拿法 这是本作惟一一个不能用秘技取得的成就，不用说，自然是推荐打全游戏的第一关来解除。如果不幸将电脑控制的队友打死是没有问题的，但玩家控制的角色不能死亡，包括掉落悬崖也是不被允许的。实战中可以多用蝙蝠侠的投技，出红心的几率较大。拿到这个成就之后，就可以全程开着秘技爽了！

Sidekick. 15点

成就说明 双人合作打过任意一关。

成就拿法 注意一定要从头到尾双人打过一关才算数，可以在打过第一关之后回蝙蝠洞，在开双打的情况下重打第一关。

英雄篇 1-4

The Destroyer of Worlds 15点

成就说明 用蝙蝠炸弹一次破坏 12 个目标。

成就拿法 本关一开始可以组出大量胡萝卜，往中间放一个蝙蝠炸弹然后引爆就行了。推荐在自由模式中完成。

英雄篇 1-5

注意：本关的 BOSS 需要全部以蝙蝠侠击倒，这关系到成就“The Most Dangerous Man on Earth.”。如果错过，可以日后来补。

Gentlemen, start your screaming. 15点

成就说明 乘坐载具时一次性撞倒 5 名敌人。

成就拿法 只要按照本关正常流程一直开汽车前进，很快就会遇到一大群敌人，之后用力撞上去就可以了。

Super Builder. 20点

成就说明 累计组装 50 个乐高玩具。

成就拿法 这个是累计成就，正常情况下应该是在本关解除。



Is it a bird? Is it a plane? 10点

成就说明 滑翔 9 秒钟。

成就拿法 在本关第一小节，最后会坐电梯来到最高处。此时别急着进门，只要换上蝙蝠侠的滑翔装，按住 A 键从楼上跳下去，就可以解除这个成就了。

Hero. 25点

成就说明 打过英雄篇 1-5。

Justice League. 30点

成就说明 获得全部的英雄角色。

成就拿法 在打过英雄篇 1-5 之后，在蝙蝠洞的电脑里将能买的角色全部买下就能解除（其实你只缺两名角色）。

恶棍篇 1-2

Ice to see you. 15点

成就说明 用急冻人（Mr.Freeze）冻结 50 个敌人。

成就拿法 使用急冻人时按住 B 键不放，就可以将敌人冻住。如果本关之内未能解除，可以以后来补。

The Richest Man in Gotham. 40点

成就说明 获得 4000000000 元。

成就拿法 这个数字虽然看着惊人，但只要你始终开着得分翻倍的秘技，在 3840 倍的加成之下差不多在本关过后就能解除这一成就了。

恶棍篇 1-5

0000001 00000011. 20点

成就说明 本关剧情成就，不会错过。

Villain. 25点

成就说明 打过恶棍篇的 1-5。

英雄篇 2-1

注意：本关的 BOSS 需要以蝙蝠侠击倒，这关系到成就“The Most Dangerous Man on Earth.”。如果错过，可以日后来补。

英雄篇 2-3

Nice Outfit! 20点

成就说明 获得全部的服装。打过本关就可解除，和剧情成就差不多。



英雄篇 2-5

Super Hero. 25点

成就说明 打过英雄篇的 2-5。

恶棍篇 2-1

Say hello to my little friends. 15点

成就说明 用企鹅人（Penguin）的炸弹干掉 20 个警察。

成就拿法 控制企鹅人时按 B 键就能放炸弹，不过需要注意的是只有警察才算数。如果本关之内未能解除，可以日后来补。

Throwing up. 20点

成就说明 用超级力量干掉 50 个警察。

成就拿法 超级力量是指部分角色的 B 键投技，这些角色是贝恩（Bane）、泥人（Clayface）、杀人鳄（Killer Croc）、人形蝙蝠（Man-Bat）。同样需要注意的是只有杀死警察时才算数，如果刷不够可以日后再来。

恶棍篇 2-4

Make it snappy. 20点

成就说明 本关剧情成就，不会错过。

恶棍篇 2-5

Super-villain. 25点

成就说明 打过恶棍篇的 2-5。

英雄篇 3-2

There and back. 10点

成就说明 用 Batarang 一次性破坏 10 个物体。

成就拿法 Batarang 就是蝙蝠侠和罗宾按住 X 键不放时使用的飞行道具，要想解除这个成就，你首先需要开启锁定更多目标的功能，这个功能可以直接输入密码 XWP645 来获得。开启该能力之后打本关，开始后不会你会看到有个看板上有一排小旗帜一样的东西。一口气锁定十个再放出去就可以轻松解除这个成就了。

英雄篇 3-4

Kill-a moth. 20点

成就说明 打败本关的 BOSS 飞蛾人（Killer Moth）。

英雄篇 3-5

The Most Dangerous Man on Earth. 20点

成就说明 用蝙蝠侠击败小丑（Joker）、双面人（Two-Face）、出谜人（Riddler）、猫女（Catwoman）。

成就拿法 如字面所述，一定要用蝙蝠侠击败这 4 个 BOSS，途中不算，只看最后一击。其位置分别在：英雄篇 1-5（双面人、出谜人）、英雄篇 2-1（猫女）、英雄篇 3-5（小丑）。



Crusader. 25点

成就说明 打过英雄篇的 3-5。



恶棍篇 3-1

Oh, I got a live one here! 10点

成就说明 用小丑电 30 个敌人。

成就拿法 控制小丑时按 B 键就可以使出电击。

Scare Tactics. 10点

成就说明 用稻草人（Scarecrow）恐吓 5 个敌人。

成就拿法 对着敌人按住 B 键不放就可以恐吓他。在第 3 章中就有机会使用稻草人，大家可以留意一下。（好吧，笔者承认是忘记哪关开始能用稻草人了……）

恶棍篇 3-4

Cobblepot School of Driving. 20点

成就说明 用机器人破坏全部车辆。

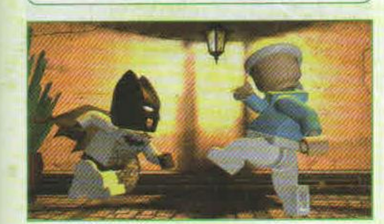
成就拿法 本关的最后，玩家会坐上巨大的机器人，控制机器人走到车辆上就可以将其破坏掉。这个环节非常短，一开始完全不用操心。

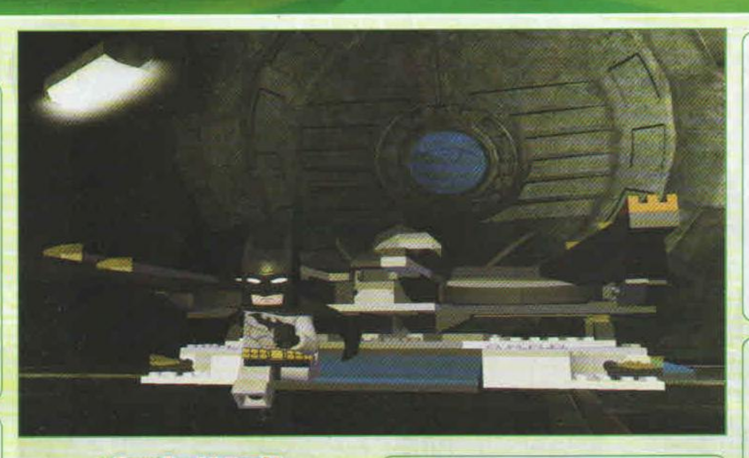
恶棍篇 3-5



Crime Lord. 25点

成就说明 打过恶棍篇的 3-5。





自由模式

通关之后，玩家已经拿到了大部分角色，这个时候就可以用自由模式来补齐剩下的成就了。我们的最终目标是完成度 100%，要想达到这个目标，我们需要做的事情是：

- 故事模式全部通关。
- 找到 300 个收集品（每关 10 个）。
- 找到全部 25 个人质。
- 找到 30 个红色乐高块。
- 买完所有能买的东西。

有了通关的基础，玩家在补齐隐藏要素时应该不会有多少问题，不过时间还是要花不少的。

Be a Hero. 40点

成就说明 在每关都进入 SUPER HERO 状态。

成就拿法 只要获得一定分数，即可进入 SUPER HERO 状态，该成就要求在 30 关里全部进入这一状态。如果你始终开着 3840 倍的秘技，那么进入这一状态只不过是瞬间的事儿，基本上除了第一关外没有漏的可能。

It's the car, right? 30点

成就说明 购买全部载具。

成就拿法 通关之后在基地买光载具即可。

Down the rabbit hole. 20点

成就说明 用疯帽子（Mad Hatter）控制 5 个敌人自杀。

成就拿法 最佳地点是恶棍篇的 1-2，这关有个地方需要你控制无辜市民来开机关，只要你操纵他不断往悬崖里跳，5 次之后就能解除。

Start of something wonderful. 15点

成就说明 用小丑电小丑。

成就拿法 选择小丑进入任意一关的自由模式，然后把两个角色都换成小丑，走过去按 B 键……成就解除。

Smash Gordon. 20点

成就说明 用小丑女（Harley Quinn）的锤子干掉戈顿（Commissioner Gordon）。

成就拿法 开双打进入任意一关的自由模式，1P 为小丑女，2P 为戈顿，然后用 1P 走过去按 B 键……成就解除。

Atomic Backbreaker. 20点

成就说明 用贝恩（Bane）给蝙蝠侠来个后背摔。

成就拿法 开双打进入任意一关的自由模式，1P 为贝恩，2P 为蝙蝠侠，然后用 1P 走过去按 B 键使用投技，注意只有后背摔才能解除成就。

Who needs curiosity? 20点

成就说明 打倒猫女 9 次。

成就拿法 难道我们要把猫女当 BOSS 的那关打上 9 遍？不用，还是双打大法，1P 任意角色虐 2P 猫女 N 次即可。

Heads I win, tails you lose. 20点

成就说明 用双面人（Two-Face）在任意一关内干掉 10 个流氓和 10 个警察。

成就拿法 正常情况下比较麻烦，同样是双打大法，1P 用双面人，2P 选择流氓，但需要注意的是，进入游戏后 2P 要断开，之后让双面人虐 20 次即可。注意流氓是指名字中带有 GOON 的杂兵，而警察特指 POLICE OFFICER 这个 NPC。

Kiss from a Rose. 15点

成就说明 骑在食人花上干掉 15 个敌人。

成就拿法 正常流程中只有一关能骑食人花，不过该关敌人不多。最佳地点还是在恶棍篇的奖励关，在第二个区域有无限多的杂兵供食人花享用。

Thanks a million. 30点

成就说明 完成恶棍篇的奖励关。

成就拿法 恶棍篇的奖励关在疯人院的博物馆里，出现条件为恶棍篇的全部 15 关均进入 SUPER HERO 状态。本关的过关条件是获得 100 万元，倍率秘技无效。总的来说不是什么问题。

1007 Mountain Drive. 30点

成就说明 完成英雄篇的奖励关。

成就拿法 英雄篇的奖励关在蝙蝠洞的博物馆里，出现条件为英雄篇的全部 15 关均进入 SUPER HERO 状态。本关的过关条件是获得 100 万元，但本关一共也只有 100 个 1 万元的钱币让大家捡，而且倍率秘技无效，所以比恶棍篇要难不少。这一关可以分为三个部分，首先是一楼左边的 2D 游戏，一共 47 个 1 万元钱币，游戏结束后还有 1 个；其次是楼顶的推球游戏，一共 50 个 1 万元钱币，游戏结束后还有 1 个；最后是整完门口的草地，有 1 个 1 万元钱币，加在一起正好 100 个。三个部分顺序不拘，不过由于后两个部分的钱币一目了然，因此推荐先玩 2D 游戏，如果拿不到 47 万就可以直接放弃了。该游戏的秘诀就是要多用炸弹，难度其实也不算大。

Dressed to Impress. 20点

成就说明 购买全部的服装升级。

成就拿法 该成就要求玩家找齐全部红色乐高块，之后在基地中购买。可用秘技直接调出来，但建议在收集其他隐藏要素的过程中顺手完成。

Vigilante. 25点

成就说明 救出全部 25 个人质。

League of Assassins. 30点

成就说明 获得全部的恶棍角色。

成就拿法 和英雄角色不一样，全部的恶棍角色比较麻烦，原因在于有一名角色一定要在救出全人质后才能在基地中购买。其他角色都可以用秘技直接调出来，但惟有这名角色是一定要靠找齐人质才能购买的。

Memorabilia. 35点

成就说明 找到 300 个收集品（每关 10 个）。

The city is safe...for now. 50点

成就说明 游戏完成度 100%。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOX



文 BrainlessCat

维京战神 神宫之战	SEGA	动作
Viking: Battle for Asgard		美版
2008年3月25日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

X360

与大多数按照章节推动流程的传统动作游戏不同，本作加入了一些 RPG 的元素，例如开放式的任务和无缝连接的地图；游戏的打击手感值得称道，千人同屏的攻城战即使现在来看也算得上气势磅礴；惟一遗憾的是任务内容稍显单调，不同岛屿之间的场景变化不大。除了几个收集成就需要一些耐心外，本作的其他成就相当好拿，即使不擅长动作游戏的玩家也可以在 10 个小时左右完美游戏。我们曾经在之前为大家介绍过本作，不过对于成就方面的内容提得不多，这次我们将用较少的篇幅来帮助成就犯们迅速完美这个游戏。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	10 小时
有无会错过的成就	2 个（Skullbagger 1、Skullbagger 2）
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

全成就指南

成就中有难度相关的成就，不想打第二遍的玩家请直接选择 Hard 难度开始游戏。Hard 难度下敌人的攻击还是很有威胁的，一定要使用 LT+A 及时躲避，成功闪躲后会出现有利于反击的慢动作。再配合 Thor's Hammer（LB+X）、Baldur's Curse（LB+Y）两项比较实用的技能，会让战斗部分轻松很多，切记不要和成群的敌人死磕，否则只有被秒杀的份。升级魔法和购买技能的开销比较大，建议先在商店购买三种宝藏地图，虽然花费的金币可能稍多一些，但带来的回报更为可观（地图上出现的黄点就是宝箱、钱袋的地点）。

游戏的任务种类很少，大致可以分为三类，以下是各种任务的几点提示：

1. 解放类任务：这类包括解放各种据点、解救维京勇士等，玩家只需要杀光看守的敌人便可完成任务。中后期会遇到重兵把守的据点，如果能在不被敌人发现的情况下慢慢靠近牢笼并释放勇士就会大幅度降低任务的难度，重获自由的勇士会与玩家一同对抗守卫。倘若不能寻找到一条潜入的路线，也可以使用各个击破的办法消灭看守，同时要观察周围有没有背着号角的敌人，如果被他发现一定要在他吹响号角前杀掉他，否则周围的敌人听到警报后都会前来救援。

2. 寻找类任务：这类任务包括寻找召唤神龙的道具、开启机关等。有一些地方需要利用周围环境才能到达，例如在 Niflberg 中解放 Gorge 后需要开启前方的吊桥，与 Gorge 的地下通道守卫对话，便可以从通道来到吊桥的后方，利用楼外的藤条可以爬至最顶层，消灭敌人后放下吊桥即可开通成功的道路。

3. 攻城战：需要先完成指定的任务后才能进行攻城战，主角在攻城中阵亡后会以满血复活的状态重新加入战斗，所以不必在攻城战中畏手畏脚，在攻城战中的首要目标是可以不断召唤士兵的巫师，只要消灭周围的魔法水晶就可以使用 QTE 将他杀死，同时在攻城战中还可以召唤神龙（次数有限）对巫师予以致命打击，消灭成内的主要目标后（巫师、统帅、巨人）便可夺取城市。

注：在完成任务的过程中注意寻找不同区域的 Leystone（传送石，闪烁蓝光的石碑），玩家可以通过传送石迅速到达各个地点，非常节省时间。

剧情类成就

Niflberg Supplies Freed 20点
成就说明 解放 Niflberg 区域内的村庄和采石场。

Secretive Rogue 20点
成就说明 完成潜入 Darkwater 的任务。

Dragon Summoner 15点
成就说明 找到 Dragon Gem Hugin 和 Dragon Amulet 并召唤出神龙。

Hero Of Darkwater 10点
成就说明 率领军队取得 Darkwater 战役的胜利。

Savior of Niflberg Normal 25点
成就说明 在 Normal 难度下解放 Niflberg 区域。

Savior of Niflberg Hard 35点
成就说明 在 Hard 难度下解放 Niflberg 区域。

Hero Of Holdenfort 10点
成就说明 率领绝对取得 Holdenfort 战役的胜利。

Galcliff Supplies Freed 20点
成就说明 解放 Galcliff 区域内的村庄、木材场以及采石场。

Dragon Master 15点
成就说明 找到第二颗的 Dragon Gem 并召唤出神龙。

Demon's Nemesis 40点
成就说明 杀掉 Hel 的将军 Drakan

Hero Of Caldberg 10点
成就说明 率领军队取得 Caldberg 战役的胜利。

Redeemer Of Galcliff Normal 30点
成就说明 在 Normal 难度下解放 Galcliff 区域。

Redeemer of Galcliff Hard 40点
成就说明 在 Hard 难度下解放 Galcliff 区域。

Hero Of Thornvik 10点
成就说明 率领军队取得 Thornvik 战役的胜利。

Isaholm Supplies Freed 20点
成就说明 解放 Isaholm 区域内的村庄、木材场以及采石场。

Dragon Overlord 15点
成就说明 找回最后的 Dragon Gem 并召唤神龙。

Hero Of Midgard 20点
成就说明 率领军队取得 Thornvik 战役的胜利。。







No Need For Immortality 50点

成就说明 率领部队攻克 Hel 的堡垒的过程中没有使用到永生。

成就拿法 成就说明与取得方法有很大出入，即使玩家在攻打堡垒的过程中重生也不并影响成就的取得，击败 BOSS 后该成就便会和通关成就一起解锁。



Viking Conqueror Normal 30点

成就说明 在 Normal 难度下完成游戏。



Viking Conqueror Hard 60点

成就说明 在 Hard 难度下完成游戏。

技能、魔法道具类成就



Viking Butcher 10点

成就说明 在竞技场内学会 1 项技能。



Viking Slaughterer 12点

成就说明 在竞技场内学会 4 项技能。

Viking Slayer 14点

成就说明 在竞技场内学会 8 项技能。



Viking Warrior 16点

成就说明 在竞技场内学会12项技能。



Viking Blademaster 18点

成就说明 在竞技场内学会全部技能。

成就拿法 玩家需要花费金币才能在竞技场（Battle Arena）中学习技能，前一个区域没有学到的技能会保留到下一个区域，只有到达 Thornvik 才能学到所有技能。在每个区域的初始地图中是没有竞技场的，随着剧情的推进竞技场必定会出现，玩家不必为找不到竞技场而担心。



Odin's Doomsinger 5点

成就说明 使用满级的火焰属性杀死 1 名敌人。



Heimdall's Enforcer 5点

成就说明 使用满级的寒冰技能杀死 1 名敌人。

Thor's Mortal Lightning Rod 5点

成就说明 使用满级的雷电属性杀死 1 名敌人。

成就拿法 到达第三个岛屿后可以把三项魔法属性升至满级，之后分别使用三种魔法杀死一名敌人即可（RT+X、Y、B 对应三种魔法。）。

Friend Of The People 10点

成就说明 累计使 500 名维京战士获得魔法效果。

成就拿法 当发动魔法属性时，周围的维京勇士也会获得同样的魔法效果，在攻城战中多发动魔法即可。

Deadly Axe Juggler 15点

成就说明 使用投掷斧头杀死 5 名敌人。

成就拿法 在商店可以购买到投掷斧头，携带上限为 10 个。接近敌人时按住 RB，敌人头上会出现 QTE，这时候按 X 投掷出去即可干掉没有防御装备的敌人。建议在游戏初期解锁该成就，投掷斧头对中后期的盾兵作用不大。

The Flames of Freya 20点

成就说明 使用 flamepot 烧死 10 名敌人。

成就拿法 当玩家到达第二个岛屿并成功解救 Brewery 的维京战士后可以在道具商店购买 flamepot，flamepot 的携带上限是 3 个，最好在未被敌人发现的时候就将燃烧瓶投掷出去（部分玩家可能需要烧死 20 个敌人才能解开成就）。

杀敌类成就



Giant Killer 25点

成就说明 杀死 1 名巨人。

成就拿法 在第二个区域的最后一战中会首次遭遇巨人，除了注意使用 LT+Y 躲避外，还要注意起跳躲避巨人的双手震荡攻击，当巨人身上出现 B 后发动 QTE，QTE 分为三部分，每一部分结束后需要靠近巨人按 B 重新发动 QTE。

Killer of Giants 5点

成就说明 杀死 5 名巨人。

Champion of Champions 25点

成就说明 杀死 1 名敌军统帅。

King Of The Block 5点

成就说明 杀死 10 名敌军统帅。

成就拿法 攻城战和拿取重要道具时会遭遇统帅，统帅手持巨剑体形也比杂兵大得多，累计杀死 10 个即可。



The Perfect Killer 20点

成就说明 无伤的情况下杀死 1 名敌军统帅。

成就拿法 最有效的方法是战斗时发动寒冰的附加属性（建议 2 级以上并且保留足够多的技能槽），使用 A 攻击四五次后准备闪避（LT+Y），用这种套路攻击 2、3 次后便可发动 QTE 终结统帅，切记每次攻击不要贪多。

Demon Hacker 5点

成就说明 使用终结技杀死25名敌人。

Demon Eviscerator 20点

成就说明 使用终结技杀死 100 名敌人。

Death King 25点

成就说明 使用终结技杀死 150 名敌人。

成就拿法 敌人临死前会出现 QTE，这时用 X 肢解敌人算作一次终结技。

Blinded To Fear 45点

成就说明 不使用药瓶的情况下杀死 50 名敌人。

Assassin of Assassins 15点

成就说明 杀死一名刺客。

成就拿法 刺客是身形较小，移动速度较快的敌人，在剧情推进到 1/3 左右的时候出现。



Euthanasia Euphoria 5点

成就说明 使用防卫技能把敌人推下悬崖。

成就拿法 首先需要在竞技场购买 Baldur's Curse，使用该技能（LT+A）将 20 名敌人推下悬崖后解锁成就。

They Never Saw Me Coming 20点

成就说明 暗杀 100 名敌人。

成就拿法 在竞技场购买 Fenrir's Bite 技能之后，就可以在未被敌人发现并且距离适中的情况下使用暗杀（出现 X 的 QTE 提示）。

Thirst For Blood 10点

成就说明 杀死 50 名敌人。

Thirst For Blood 20点

成就说明 杀死 100 名敌人。

Thirst For Blood 35点

成就说明 杀死 200 名敌人。

Thirst For Blood 50点

成就说明 杀死 500 名敌人。

成就拿法 要求在一次流程内杀掉 500 名敌人，如果在最后一次攻城战前还没解锁该成就，就要利用这最后一次机会，先杀够 500 人再继续推进。

收集类成就

Skullbagger 1 和 Skullbagger 2 的收集一定要在攻城之前偷偷潜入获得，否则在攻下城池之后骷髅会自动消失，而 Skullbagger 3 不存消失的问题，可以在夺得城市之后再收集。每取得一个骷髅的同时都会自动保存，所以不被担心被杀后丢失已收集到的骷髅。收集过程中一旦与大批敌人纠缠上，就可以放弃抵抗，死后利用传送石回到城外或者城内的传送点。

Skullbagger 1 15点

成就说明 收集到 Darkwater 的 6 个骷髅。

成就拿法 1. 从正门的左侧可以翻进墙内，越过左侧的篱笆，骷髅就在前方木箱后的斜坡上。

2. 重新回到城外，从正门的右侧再次翻入城内，向右侧前进并偷袭前方的守卫，这时耐心的等待巡逻队走远再继续前进，走上斜坡后不要同敌人纠缠，直接向左侧转去

便可在篱笆附近找到骷髅。

3. 同样是 2 的路线，躲过巡逻队后不要上斜坡，走右侧的小道会看到一面红木门，从木门对面的篱笆翻过去再干掉 3 名敌人，之后在右侧的水井旁边拿到骷髅。

4. 翻过刚才提到的红木门，在右侧木箱的旁边可以找到另一个骷髅。

5. 继续前进，在训练场（有两名敌人在练习，无视即可）前面的火把处，可以找到被木箱包围的骷髅。

6. 继续前进，从前方的木箱斜坡上去后一直踩着木箱前进，小心不要惊动周围的敌人，走到尽头后跳上有魔法石碑的山坡，从左侧第二个石碑上向下跳，可以在前方的栅栏和木桶之间找到最后一个骷髅。



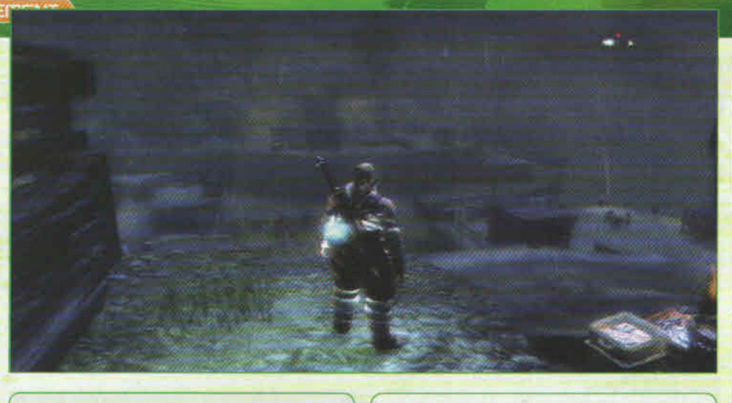
Skullbagger 2 15点

成就说明 收集到 Holdenfort 的 6 个骷髅和 Caldberg 的 6 个骷髅。

成就拿法 H 代表 Holdenfort 处骷髅，C 代表 Caldberg 处。

H1. 从左侧的栅栏缺口翻入城内，正前方守卫的身前和栅栏之间有一个骷髅。

H2. 退回到城外，再从城墙右侧的缺口进入城内，从前方的斜坡下去（2 个距离很近的斜坡），躲避巡逻队后再从左侧的第 3 个斜坡下去，火把附近有第 2 个骷髅。



H3. 从 H2 处斜坡上来后向右侧前进，可以利用前方的防洪闸门爬到对面的区域，向右侧走到尽头，在一个摊位的旁边可以找到骷髅。

H4. 从 H3 附近的斜坡上去，在一个被与屋顶同高的栅栏包围着的木屋后有一个骷髅。

H5.H4 右侧有的斜坡上去，在前方有火把的地方向左转，翻过右手边的第二个栅栏后能找到骷髅。

H6. 回到 H4 的位置，从小路向右侧走，从大桥底部可以攀越至对面，在左侧尽头的栅栏后可以找到骷髅。

C1. 从右侧利用网绳爬入城内，从平台跳下之后在最左侧的栅栏后可以找到骷髅。

C2. 回到爬进城墙的位置，沿着墙的左侧向前走，穿过小门之后走右边的楼梯，再利用右边的网绳下去，杀死前面的守卫后左拐，在身旁的木屋前找可以找到骷髅。

C3. 回到网绳处再继续向前走，从一个很长的台阶下去，翻过道路的木箱后继续前进，利用前方的网绳下去，继续前进会在右侧的箱子旁找到骷髅。

C4. 继续前进走到码头的尽头，利用网绳爬至上方平台，之后向右侧前进，在一棵大树前可以找到骷髅。

C5. 拿到 C4 再返回网绳处，这次向左前进，前进的途中可以在右侧的台阶上找到传送石，继续上第 2 个台阶，在第 3 个台阶的右侧可以进入一条小路，小路的尽头处有第 5 个骷髅。

C6. 从小路返回继续上第 3 个台阶来到更高的平台，翻过左侧的栅栏，沿着在屋子前进可以躲过路中间的巡逻队，走到栅栏尽头会看到另一个台阶，继续上台阶就可以在右侧找到最后一个骷髅。

Skullbagger 3 15点

成就说明 收集到 Thornvik 的 4 个骷髅。

成就拿法 Thornvik 的骷髅可以在夺取城市后收集。

1. 从正门进入后向左侧走，在左侧的墙根下可以找到骷髅。

2. 拿到 1 后继续前进，在前方木屋的右侧有一个斜坡，上斜坡后贴着右侧走，在尽头的火把处可以找到骷髅。

3. 走过城内的小桥后沿着左侧走，在一块巨石旁边可以找到第 3 个骷髅。

4. 拿到 3 后爬上前面的巨石，一直向前走可以找到一个塔楼，在塔楼地下入口的左侧可以找到最后一个骷髅。

注：游戏中还会有收集 keggs 的任务，不过完成此收集任务不会影响到游戏流程以及任何成就的取得。

文 纱迦

新作速递

BATTLESHIP

战舰	Activision	主视角射击
X360 Battleship		美版
2012年5月15日发售	1人	49.99美元
无对应周边		

本作是根据今年同名电影改编的游戏，游戏由 Activision 制作并发行，手感操作都和《COD》颇为一致，当然游戏性那是差得相当远，甚至没有联机模式。不过游戏也有其独特的系统，那就是舰队战。游戏中玩家控制一名美国士兵在陆地上推进，同时又可以指挥海上的舰队攻击敌人，玩起来还是颇有意思的。总的来说游戏不算渣作，但我想吐槽的是游戏中外星人的强度和电影里真是没得比，特别是那个转来转去的大齿轮，游戏中只要一发霰弹枪就能击碎，和电影中锐不可当的势头相比实在差得太远了！

全成就指南

总的来说游戏的全成就要求不高，首先是全难度通关。由于通关最高难度可以解锁全部难度成就，所以不用说自然是一上来打最高难度比较好。本作的最高难度并不算高，总的来说大概相当于《COD》的 HARD 难度。全游戏中最好用的就是霰弹枪，真可谓是无坚不摧。如果阁下的打枪本事不怎么高明，也可以一上来先打最低难度熟悉一下，待把其他成就全部解锁后再专心通掉最高难度。通关后打过的关卡可以任意选择，要补齐各种杀人数、击沉数相关的成就非常轻松。

成就数量	1000 点 /33 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8~12 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无



剧情 & 难度成就

本作一共有 4 个难度，选择最高难度 Admiral 通关的话可以解锁全部难度相关的成就。

Incoming! 10点

成就说明 首次发动空中支援





Welcome to the Islands 30点

成就说明 打过任意难度下的 The Arrival 关卡



Infestation 30点

成就说明 打过任意难度下的 Construction 关卡



The Dome 30点

成就说明 打过任意难度下的Overrun关卡



Mighty Mo 30点

成就说明 打过任意难度下的The Big Guns关卡



No Man Left Behind 30点

成就说明 打过任意难度下的They're Back!关卡



Escort 30点

成就说明 打过任意难度下的Retaliation关卡



The Bigger They Are… 30点

成就说明 打过任意难度下的End Game关卡

Earth's Hero 60点

成就说明 以任意难度通关



Navy Distinguished Service 60点

成就说明 以Captain或更高难度通关



Navy Cross 100点

成就说明 以Admiral难度通关



E.O.D. 15点

成就说明 累计拆除或安装20个炸弹

成就拿法 基本上可视为剧情成就，流程中可自然解除。

武器杀人数成就

游戏中基本上每把武器、每艘战舰都有对应的杀人数、击沉数成就。而杀人数和击沉数可以用自杀重开的方法来累积，例如用手枪干掉10个人后按住RB键不放用手雷自杀，重开后再用手枪杀敌会从第11个人开始算起。如果通关后还嫌不够，可以用选关加最低难度的方法来补齐。



Quick Draw 30点

成就说明 用手枪干掉40个敌人



Sharp Shooter 30点

成就说明 用卡宾枪（Carbine）干掉40个敌人

成就拿法 本作的卡宾枪具有一定的瞄准辅助功能，在高难度下是非常好用的。



Lawnmower 30点

成就说明 用KRAW干掉40个敌人

成就拿法 KRAW就是外星人标准枪，可谓遍地都是。这种枪的特征是连射时精确度更高，但长时间连射会让枪口过热。



Extra Credit 15点

成就说明 用电磁枪（Railgun）一枪干掉3个或3个以上的敌人

成就拿法 这个成就建议在全游戏第一次拿到电磁枪的地方（第4关）取得。当时你需要在山上用狙击来掩护队友，敌人会乘坐飞船分批到达，有两三次机会都可以达成条件。记得要用电磁枪蓄力到最大才有群杀效果，如果失败就握雷自杀，正好还能解用电磁枪累计杀人数的成就。



High Velocity 30点

成就说明 用电磁枪干掉40个敌人

Up Close and Personal 30点

成就说明 用霰弹枪干掉40个敌人

成就拿法 作为游戏中最好用的枪，40个敌人妥妥的！



Fire in the Hole! 15点

成就说明 用手雷干掉40个敌人



Bombs away! 15点

成就说明 一次空中支援干掉5个敌人

成就拿法 游戏中有很多这样的机会，特别是在坚守战时，纱迦在第3关Overrun中就达成了。



Rain of Fire 50点

成就说明 用空中支援干掉200个敌人

成就拿法 只要是能直接干掉敌人的空中支援均有效。这个成就比较花时间，但也有非常简单的办法。选择最低难度下的最后一关，在原本第二个PEG的位置过后不久，你会来到如图所示的地方，这时你需要居高临下干掉敌人。这时只要对准地下和平台上各轰一发空中支援，就能秒杀这里的全部敌人，之后握雷自杀即可，重开的地方就在附近。注意在经过检查点之前务必要先将两艘战舰开到支援位置并蓄满支援槽，不然等槽蓄满的话要消耗大量时间。



Fish In A Barrel 30点

成就说明 干掉40个被LRAD打晕的敌人

成就拿法 这个成就需要重点解说一下。LRAD是USS Laredo号的支援武器，你首先需要将其开到支援地点，之后再呼叫空中支援。LRAD落地后会展开一个力场，这个力场会让敌人陷入短暂的晕眩之中，成就的要求就是干掉40个这样的敌人。注意只有被打晕的敌人才算，被其吸引而开火的敌人是不算的。解除该成就最好的办法是选择最低难度下的第3关Overrun，本关开始后不久有一处需要玩家坚守阵地的剧情，可以在这里将LRAD射至角落，然后玩家换上霰弹枪，看谁晕就打谁。这么做的好处是LRAD不会被敌人瞬间射爆，当然LRAD到一定时间会自爆，不过自爆正好可以炸死玩家重头来过。



战舰相关成就

和武器杀人数一样，战舰相关成就也可以在通关后选关完成。其中最麻烦的当属USS Yukon的击沉数，几乎是一定要通关后才能补齐的。击沉数的话，无论是玩家手动控制，还是电脑自动击沉都有效，但无疑是手动控制更为方便快捷，而且也有对应的成就。



Oliver Hazard Perry 30点

成就说明 用USS Chesapeake号击沉10艘外星战舰。



Arleigh Burke 30点

成就说明 用USS John Quincy Adams号击沉20艘外星战舰。



Iowa 30点

成就说明 用USS Missouri号击沉20艘外星战舰。



Los Angeles 30点

成就说明 用USS Laredo号击沉20艘外星战舰。

Ticonderoga 30点

成就说明 用USS Yukon号击沉20艘外星战舰。

Locked and Loaded 20点

成就说明 将一艘战舰强化至MAX。

成就拿法 很多人一开始都以为这个成就是要求将一艘战舰的卡片栏全部填满，但实际上该成就不仅要求填满卡片栏，还要将卡片全部强化至最高级，因此选择那种卡片栏少的战舰反而更简单。

强化卡片的方法就是重复使用一样的卡片，由于卡片是随机出现的，所以要到后面几关才有解除的机会。

Officer of the Deck 20点

成就说明 用手动控制累计击沉 40 艘外星战舰

成就拿法 手动控制的卡片就是舵图案的那种，由于卡片是随机出现的，所以记得一有就用。手动控制时没有技巧可言，瞄准后连按攻击键就 OK，即使在最高难度下敌人也傻得可以。



Down But Not Out! 15点

成就说明 恢复 5 艘战舰

成就拿法 拥有 Recovery 卡片时，可以将我方一艘被击沉的战舰重新召唤回战场，累计 5 次这样的动作就可以解除成就了。

其他成就

PEGS! 15点

成就说明 找齐全部的 PEG

成就拿法 本作一共 7 关，每关都有 4 个 PEG。具体可以参见本专辑附带的光盘。



Naval Mastery 10点

成就说明 在第 3 关 Overrun 中夺取全部支援点

成就拿法 只要将我方战舰开到地图上的支援点即可，非常简单。





Brought a Knife to a Gun Fight? 10点

成就说明 用手枪干掉一只 Thug

成就拿法 Thug 就是那种以近战为主的大怪，该成就只要求最后一击用手枪即可，建议是在最低难度下先用霰弹枪轰上一两发（视距离而定），之后用手枪连射即可。

新作速递

文 纱迦



黑衣人3	Activision	动作射击
X360 MIB Alien Crisis		美版
2012年5月22日发售	1~2人	59.99美元
无对应周边		

又一款根据电影改编的游戏。本作的画面相当雷，玩法更雷。虽然还是越肩视角射击的操作，而且也有掩体设定，但玩家只能在 XY 二轴构成的平面中移动。将敌人消灭完之后，玩家角色会自动来到下一个战点。与其说本作是动作射击，倒不如说是光枪射击比较合适。不过本作打得还不至于让人恶心反胃，加上成就好拿，还是值得成就犯一试的。

全成就指南

游戏要求最高难度通关，而最高难度需要通关一次之后才会开启，因此玩家最低需要通关两次才能全成就。游戏中收集升级点数可以强化武器，而武器的强化情况可以继承到新一周目的游戏之中。玩家只需先通关普通难度，之后利用选关把除最高难度通关和双人合作模式外的成就全部搞定。然后进入 OPTIONS 中将难度改为最高难度 Elite Agent，之后选择第一关开始打起，打完即可解除最高难度通关成就。最后补完双人合作模式就可以了。

需要注意的是，游戏支持双打，但只有 1P 才能解除成就。

成就数量	1000 点 /38 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8 小时以内
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

剧情 & 难度成就

Enjoy the Ride 20点

成就说明 开始故事模式后瞬间就能取得

Ugly on the Inside 20点

成就说明 剧情成就，不会错过

Flying Car? Where? 20点

成就说明 剧情成就，不会错过

Kicking and Screaming 20点

成就说明 在与巨花怪（Serleena）的战斗中成功躲开被秒杀的危机

成就拿法 巨花怪是游戏中一个比较容易卡人的 BOSS。玩家只需用冰冻弹将其身上的弱点冻住再开枪秒掉就可以对其造成伤害，不过在 BOSS 濒死时它会用花藤将你拉至送往口中。这一招是一击必杀的，对策是用枪猛击其口旁的 4 片嘴唇状的东西。将 4 片全部打掉后就能战胜它。

High Score 20点

成就说明 剧情成就，不会错过

Party Crasher 20点

成就说明 剧情成就，不会错过

Assert Fail 20点

成就说明 剧情成就，不会错过

This Won't Take Long 30点

成就说明 剧情成就，不会错过

High Standards 30点

成就说明 击败最终 BOSS

成就拿法 本作的最终战比较简单。BOSS 的所有攻击里只有走过来砸你和放小怪比较麻烦，砸的那招可以利用掩体移动快速躲开，之后正好换大威力武器狂打；放小怪那招只能用高射速的武器配合子弹时间来清。当 BOSS 的体力不多时会颓然倒地，这时在其头上会出现一个巨大的圆盘，这时需要开镜配合子弹时间来轰掉圆盘上的带子，将全部带子打烂之后圆盘就会砸死 BOSS 了。

Junior Agent 50点

成就说明 以Agent难度打通故事模式

Save the Universe 60点

成就说明 故事模式通关

Senior Agent 60点

成就说明 以 Elite Agent 难度打通故事模式

武器 & 技能成就

本作几乎所有的武器和技能都有对应的成就，所以一旦获得新的武器或技能，就赶紧开始修练吧！用回到上个检查点的方法可以累计相关数量，非常方便，但每关的一开始不能使用这招，必须经过一次检查点之后才行。

Demolition Expert 30点

成就说明 在飞车环节用火箭筒干掉 20 个敌人

成就拿法 按 LT 就可以使用火箭筒，不仅威力大，而且范围奇广，别说 20 个，就算是 120 个也妥妥的。

50 Enemies - Std. Issue 1995 30点

成就说明 用 Std. Issue 1995 干掉 50 个敌人

成就拿法 Std. Issue 1995 是按←键切换的武器，顺带一提的是这也是游戏中最实用的武器之一，尽早强化。

100 Enemies - Adorian Crossbow 30点

成就说明 用 Adorian Crossbow 干掉 100 个敌人

成就拿法 游戏中最初的武器，按↑键切换，能当狙用是其魅力所在。



Brute Force 20点
成就说明 在故事模式中达成25倍分数倍率
成就拿法 在游戏中不断打倒敌人就能令分数倍率上升，而受到攻击就会令其下降。25倍不是难事，只要枪法不是太差，在流程中可自然而然解除。

Shattered Expectations 30点
成就说明 用Icer冰冻30个敌人
成就拿法 Icer是按←键选择的技能，该成就只要求冻住而不要求打死，非常简单。



The Spice of Life 20点
成就说明 以十种不同组合干掉敌人
成就拿法 游戏中以不同的攻击方式组合起来攻击敌人，会令分数倍率大幅上升，例如先冰冻再以弓射死、先浮空再以霰弹枪点死等等。十种组合毫不为难，等武器和技能出全之后就会自然而然地解除。

What Goes Up... 20点
成就说明 对20个敌人使用反重力手雷
成就拿法 反重力手雷是按↓键选择的技能，该成就只要求浮空，不要求打死，而且该手雷的范围非常广，非常简单。

Road Hog 20点
成就说明 在故事模式中干掉40个biker
成就拿法 参见Own the Road。

Own the Road 20点
成就说明 在故事模式中干掉70个biker
成就拿法 biker是指飞车关卡中出现的那种同样开着飞行器的敌人，70个不用刻意去刷就能解除。

The Gatherer 30点
成就说明 获得50个升级点数
成就拿法 打死敌人后会随机出现各种道具，包括升级点数，只要将光标移过去即可自动取得。

200 Enemies - The BANGer 30点
成就说明 用The BANGer干掉200个敌人
成就拿法 The BANGer是按两次↓键所选择的武器，性能接近于霰弹枪，个人感觉这是游戏中最强力的一把枪，推荐优先升满。

Juggernaut 20点
成就说明 用防护罩反弹100次敌人的子弹
成就拿法 防护罩是按→键选择的技能，非常实用。在第一遍通关的时候中，在强化之后你甚至只要开着防护罩站在马路中央打就可以了，而且顺便也能满足这个成就的要求。

Keep it Slow 20点
成就说明 干掉30个因发动子弹时间而动作变慢的敌人
成就拿法 子弹时间是按两次←键选择的技能，同样是极其实用的技能。



Pest Control 30点
成就说明 干掉700个敌人，方法不限

60 Enemies - Noisy Cricket 30点
成就说明 用Noisy Cricket干掉60个敌人
成就拿法 Noisy Cricket是全游戏中最后入手的武器，是一把蓄力枪，性能一般。推荐是配合子弹时间一起使用。

HOT Streak 30点
成就说明 干掉900个敌人，方法不限

Group Off 20点
成就说明 在故事模式中摧毁3个飞行平台
成就拿法 飞行平台是指那种上面站着不少敌兵的大型飞行器，瞄准后用火箭筒可以一炮轰掉。在游戏的倒数第二大关也就是最后一个飞车关卡中就有3个。

250 Enemies - Tribarrel 30点
成就说明 用Tribarrel干掉250个敌人
成就拿法 参见350 Enemies - Tribarrel。

350 Enemies - Tribarrel 30点
成就说明 用Tribarrel干掉350个敌人
成就拿法 Tribarrel是指↓键选择的武器，性能类似于机关枪，在特定关卡非常有用。

Smile for the Camera! 10点
成就说明 消除7名市民的记忆
成就拿法 这是系列电影中的经典桥段，用一道光一闪，就能让看到外星人的市民失忆。在部分关卡中会出现无辜市民，你首先需要用泡泡弹（按↑键选择的技能）将其包住，这样就不会对其造成伤害。过关后你会自动对这些市民使用记忆消除器，累计7人即可解除成就。

双人合作模式成就

本作有一个名为V.R.Mission的模式，其中包含了Competitive也就是双人合作模式。本作的双人合作模式没有任何难度可言，虽然要求双打，但只要接上两个手柄就可以了，2P根本就无关大局。这个模式的成就要求打过全部地图，外加曾在任意一个地图中拿过30万分。由于该模式可继承故事模式的能力，这30万分真可谓是唾手可得。

Superior Fighter 25点
成就说明 在任意一个V.R.Mission中拿到15万分

Superstar 30点
成就说明 在任意一个V.R.Mission中拿到20万分

Conqueror 25点
成就说明 在任意一个V.R.Mission中拿到30万分

Duelist 30点
成就说明 打过双人合作模式中的全部地图
成就拿法 一共有12张地图，前6张和后6张不仅使用了同样的图片，而且名字也非常接近，但仔细看就会看出不同。记得不要选错了。

特殊成就

Hide'n'Seek 10点
成就说明 找出两个隐藏在市民中的外星人
成就拿法 这两个外星人分别躲在第4关和第7关，你需要按Y键进入扫描模式，然后将光标停在可疑人物身上进行扫描，成功的话会显示红色标记。最简单的方法是在第4关最后冲出博物馆的时候，注意看左边某辆汽车旁，会出现几个市民，其中一个就是外星人。扫描完成后只要按START键选择回到上一个检查点，之后把这个家伙再扫描一次，就可以解锁成就了。

Dodge and Weave 20点
成就说明 在第7关的飞车关卡中成功躲开全部天雷
成就拿法 这个算是相对麻烦的一个成就了。BOSS会三次布下天雷网，该成就要求玩家不能被天雷击中，至于其他伤害没有问题。三次天雷网的布局是一样的，只要背下来就可以了，总之还需要玩家自己多多尝试。躲的时候要注意看分数倍率，如果有下降的情况就果断重开。由于飞车关是第7关的第二部分，不能直接选择。建议玩家打到这里的时候先退出去备分一下记录，如果出现自以为无伤却没拿到的情况还可以补救。





这是系列粉丝不能错过的一作《变形金刚》。《变形金刚》的相关作品各种多，剧情也基本被系列的爱好者们研究透了，但大部分改编游戏都不太好玩。本作的剧情没有受到太多制约，也不用非要依着电影的节奏来，所以游戏的表现非常出色。耐玩度方面不必笔者多言，多人模式和生存模式的内容是摆在那里的，正是因为线上部分的成就又费时又难，所以本作才与成就神作无缘。故事模式做得非常棒，成就相对而言要好拿许多，熟悉的角色们各种参战，最终章的表现手法就像当初看动画那样热血，堪称史上最强的《变形金刚》游戏。

变形金刚 赛博坦的陨落		Activision	动作射击
X360	Transformers: Fall of Cybertron		美版
	2012年8月21日	1～12人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

文 铃

美编 心の永恒



按键操作



机器人形态

按键	功能
十字键←	使用攻击道具
十字键→	使用辅助道具
左摇杆	角色移动
右摇杆	准星移动 / 视角移动
LB 键	冲刺 / 奔跑(按住)
RB 键	使用能力
LT 键	瞄准
RT 键	开火
LS 键	变形
RS 键	近身攻击
Y 键	切换武器
B 键	换肩
A 键	跳跃
X 键	上弹 / 动作键
BACK	观察(有提示出现时)
START	暂停菜单

载具形态

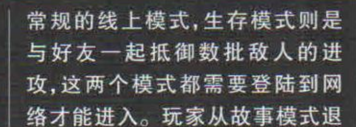
按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	方向盘
RB 键	使用能力
LT 键	加速
RT 键	开火
LS 键	变形
Y 键	切换武器
B 键	下降
A 键	跳跃 / 上升
X 键	上弹
BACK	观察(有提示出现时)
START	暂停菜单

系统解析



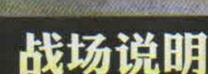


模式介绍



本作共有三个模式：故事模式(Campaign)，多人模式(Multiplayer)，生存模式(Escalation)。其中多人模式是常规的线上模式，生存模式则是与好友一起抵御数批敌人的进攻，这两个模式都需要登陆到网络才能进入。玩家从故事模式退出游戏后，再想继续游戏的时候最好选择继续(CONTINUE)，这样就能从上次退出之前到达的储存点继续游戏，如果选章节的话很有可能打乱顺序，这样可能会影响到有难度要求的成就。





战场说明

因为有贴心的流程提示，本作基本不可能遇到迷路的状况，子弹、武器、能量块都是放置在地上的，大部分场景中的这些道具都是定时刷新，每到一个恶战场景，先观察周围的补给放置情况是明智的。在一周目的时候，不少战斗开始前找到的武器都是接下来战场的主力武器，不过到了二周目就完全是另外一回事了，部分原本性能就不俗的武器升级后如虎添翼，地上放着的那些家伙也就没有登场的机会了。爆炸物在场景里显示为红色，部分要摧毁的关键目标有红色准星提示。



战场上可互动的机关大部分都是控制杆或按钮，初期还有少量装保险丝的任务，蓝色光束是为不会飞的变形金刚准备的，帮助它们到达上层。在可控制的角色中，汽车人里只有天火会飞(这货严格来说不能算汽车人吧……)，霸天虎里只有声波和诈骗是不能飞的。

护盾耐久与生命值



在屏幕的左下角有两条槽，上面一条是护盾耐久，下面一条是生命值。护盾的耐久消耗完后就会扣减角色的生命值，生命值相当不耐打，一会就没了。只要角色一段时间不受创，护盾的耐久是能自动回复的，但生命值只能通过拾取能量块来补充。游戏进行的过程中，玩家要时刻留意的是护盾耐久，而非生命值，特别是高难度下，护盾没了基本离挂掉不远了，要赶紧逃走或者找能量块。



二周目继承

首次通关时，系统会奖励玩家一把主武器、一把重型武器、两万块钱。除了流程进度外，其他全部信息都会保留至二周目(包括收集状态、武器持有状态、金钱持有状态、武器升级状态、能力购入情况)，因此玩家不必在一周目就直接打困难难度，二周目回头来挑战会事半功倍，因为此时流程中的一些位置基本都有印象，部分难点位置也好提前准备。



收集要素

本作的收集要素有两种共六十六个，蓝图十五张和录音五十一个，蓝图捡到后会自动解锁商店中的武器，以后只要花钱就可以买到并任意装备，录音类似于剧情辅助，全部听完能对故事的理解有帮助。收集要素与流程进度是分开算的，玩家即使捡到收集不久后就挂掉了，系统也是予以保存的，只不过这个在游戏界面中没有明显提示。流程储存中的提示是很明显的，就在画面的右上角，想中途退出游戏的玩家记得等这个显示完全消失后再退，以免发生悲剧。



角色特殊能力

每位角色都有一项特殊能力，而且机器人形态和载具形态的能力还是不一样的，按RB键发动，冷却后即可再次使用。钢锁的特殊能力和其他变形金刚不同，它因为被震荡波做过手脚所以不能自由变形，只有在全身发红时按RB键才能变形成恐龙形态，能力持续时间结束后会自动变回机器人形态，需要杀敌来再次累积变形所需的能量。



换肩与潜入

本作没有掩体系统，那么应该如何躲避敌人的子弹呢？答案就是换肩。把场景中出现的掩体当成遮挡物，通过换肩来躲避敌人的攻击。虽说玩家只能用这种方式来挡子弹，但敌人都是可以躲在掩体后面进行精准射击的，这个时候可以慢



TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

搞笑集锦 1.在震荡波的秘密设施中，爵士在经过通风管道时不小心踩垮了一层铁架，重重地摔了下去。同行的飞过山马上调侃之：“都怪你的头太大了！”爵士不开心地说道：“不许嘲笑我的体重！”

慢瞄准，也能用大威力武器把掩体炸掉，或者用子弹爆炸半径较大的武器来攻击它们脚下的地面。

潜入基本是飞过山和红蜘蛛两位拥有隐形能力变形金刚的专属系统，潜行状态下走路不会产生大的响声，从背后接近敌人能够发动一击必杀，只要不被敌人目击到杀人过程或者正面撞上敌人，基本都是不会被发现的，除非玩家自己乱开枪。需要注意的是一种会反隐形的敌人，这种敌人的脑袋上会发射出探测隐形的镭射光线，一旦被扫到就会立刻暴露，敌人也会马上进入攻击力超高的战斗状态，此时最好是逃跑，等它们冷静下来再偷偷走到其背后用一击必杀干掉，其他的敌人都不会反隐形，即使它们处在警戒状态，也能在发动隐形后溜过去进行一击必杀。



商店的作用

本作的商店可以用来购买武器、升级武器、装备武器、购买固有能力、购买道具，是玩家整理装备的好地方，凡是买过一次的武器都可以任意更换。在购入了HEALTH MATRIX和AMMO DISPENSER这两个固有能力后，商店还能加血和补充弹药。在商店里进行消费后，系统也是立刻储存，就算打到后面玩家挂掉了，已经购买的东西不变，钱自然也不会退给你。

武器性能分析

除了只能使用剑的钢锁以外，其他变形金刚都能同时持有一把主武器和一把重型武器。本作的武器和道具类型算比较多的，但侧重点都有所不同，比较全面的武器就那么几把，攻克困难难度全靠它们，主武器其他升级项目购买后即可解锁最强升级，重型武器则只有两个升级项目。

主武器

NEUTRON ASSAULT RIFLE

武器性能	数值
威力	4/10
射程	5/10
准确率	5/10
射速	8/10



升级项目	强化细节	花费
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	1600
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力。	2800
CYBER OPTICS	提升武器50%的准确率。	3400
P.O.K.E. BETA	提升近身攻击75%的攻击力。	8000

◆实用度解析

射速优秀的武器，比较好上手，但攻击力有限，准确率也一般，距离稍远一点就需要开很多枪才能打死敌人，在战斗中很容易用光子弹，使自己陷入不利，特别是在高难度下，敌人的防御力都很高，攻击效率低下和频繁去找子弹是致命的，实用度一般。

PATH BLASTER

武器性能	数值
威力	8/10
射程	5/10
准确率	6/10
射速	6/10

升级项目	强化细节	花费
TACHYON TRANSMITTER	瞄准时移动速度上升50%。	1400
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力。	2800
HYPER INTERLINK	提升50%的上弹速度。	3200
THE GAMBLER	一排子弹中随机一发携带冲击波效果，消耗两发子弹。	12000

◆实用度解析

综合能力比较优秀的枪械之一，攻击范围适中，但准确率和威力都不错，初期上弹时间稍长是短板，改造相应项目后问题有所缓解。武器升满后的特殊效果在战斗中很实用，杂兵战时有可能同时秒多个敌人，而与强力敌人对抗时能够给予其重创，属于推荐使用的武器。

PHOTON BURST RIFLE

武器性能	数值
威力	5/10
射程	7/10
准确率	8/10
射速	3/10

升级项目	强化细节	花费
TACHYON TRANSMITTER	瞄准时移动速度上升50%。	1400
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量。	1800
HYPER INTERLINK	提升50%的上弹速度。	3200
PHOTON ACCELERATOR	缩短武器准备时间，允许自动射击。	6000

◆实用度解析

这把枪的实用程度跟游戏的难度与进程有关，一周目普通难度下，许多强力武器还没有解锁或购入，用它来打远距离的敌人是很不错的。来到二周目武器基本齐全了，许多武器也都强化得差不多了，攻击力和范围综合起来看性能超越它的武器很多。在高难度下，露头瞄准危险，被敌人近身也危险，而这把枪近距离又没什么用，瞄准时还看不到身边情况，因此实用性大减。

SCATTER BLASTER

武器性能	数值
威力	9/10
射程	4/10
准确率	5/10
射速	8/10



升级项目	强化细节	花费
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量。	1800
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力。	2800
HYPER INTERLINK	提升50%的上弹速度。	3200
FIREBLAST	发射的子弹有25%的几率使敌人着火。	9000

◆实用度解析

近战能力相当优秀，大部分战斗的首选，比较类似于我们熟悉的霰弹枪。本作的近战不少，即使一些远距离战斗也偶尔会有霰弹枪兵这种高攻的兵种主动近身，因此这把枪的实用度自然就上去了。一些游戏中霰弹枪类型的武器往往弹夹容量小，但这把枪是个例外，弹夹容量可观，另外有25%使敌人着火的几率算是很高的，平均每四发子弹有一发附带这种效果，用来对付那些边打边跑的敌人再好不过了，因为它们跑着跑着就被烧死了。远距离这把枪就是废的，但适当配合相应的重型武器就能解决这个问题。

搞笑集锦 2.为了摧毁汽车人运输船通过的大桥，旋风跳进了控制室，不料里面一片漆黑，正当旋风抱怨时，准备炸桥的吵闹已经等得不耐烦了。"莫非你还怕黑不成！"吵闹抱怨旋风效率太低。

RIOT CANNON



武器性能	数值
威力	6/10
射程	8/10
准确率	7/10
射速	5/10

升级项目	强化细节	花费
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量。	1800
SONIC BLAST	提升武器的射速。	2400
HYPER INTERLINK	提升 50% 的上弹速度。	3200
PLANET BUSTER	每排弹夹的最后一发子弹具有 500% 的攻击力。	10000

◆实用度解析

困难难度首选的枪械，破坏力巨大，子弹爆炸的影响范围广，简直就是便携式大炮，稍微脆一点的掩体都可以打烂，打敌人一般只需要瞄个大致方向，子弹在附近的地面爆炸一样能给敌人造成很大伤害，打成堆的敌人可以不开瞄准直接轰。近距离可以直接瞄准敌人脚下的地面开炮，远距离也是这个策略，要说这把枪有什么缺点，那就是子弹携带量少了一点。另外，为了让这把枪特殊升级的能力可以发挥出来，非紧急情况下可以不用经常惦记着上弹。

SUBSONIC REPEATER

武器性能	数值
威力	4/10
射程	4/10
准确率	3/10
射速	10/10

升级项目	强化细节	花费
TACHYON TRANSMITTER	瞄准时移动速度上升 50%。	1400
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	1600
CYBER OPTICS	提升武器 50% 的准确率。	3800
TURBO BOOSTER	每发子弹都能大幅提升使用者的移动速度。	5000

◆实用度解析

本作中射速太高的武器似乎都是悲剧，而这把枪偏偏是全武器中射速最高的，因此……你懂的。准确率过低，威力小，射程有限，没打中敌人几枪子弹就没有了，还没让别人掉多少血，虽说用这把枪是感觉整个人移动速度快了，但是要那么快移动速度干啥，到头来还是得把面前的敌人消灭，实用度很低的一把武器。升级完全后近距离杀敌的速度还比较快，子弹也够用，只是距离一远就没用了……

E.D.K TECHVOLT

武器性能	数值
威力	2/10
射程	2/10
准确率	10/10
射速	6/10

升级项目	强化细节	花费
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	1600
ENERGON-CELL CONDUCTOR	提升武器的射程。	2600
HYPER INTERLINK	提升 50% 的上弹速度。	3200
ANTI-THERMO SUPPRESSOR	能抵消全部发射过来的子弹。	4000

◆实用度解析

这把枪似乎主要的用途不是用来杀敌，而是修理和防御，射程和威力是致命伤，因此高难度下实用度几乎为零，没事还是不要把它带在身上的好。

NUCLEON CHARGE RIFLE

武器性能	数值
威力	7/10
射程	10/10
准确率	9/10
射速	2/10

升级项目	强化细节	花费
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量。	1800
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力。	2800
HYPER INTERLINK	提升 50% 的上弹速度。	3200
DOMINATOR	大幅缩短武器的准备时间。	7000

◆实用度解析

远程武器的缺点很明显，低射速不利于对敌人进行连续压制，困难难度下一枪没打死敌人还得折腾半天，有狙击手存在的场景用这把枪很容易被点死。一周目普通难度随便拿起来用用就行，其他情况下要用也是即用即扔，最好不要随身携带。

ELECTRO BOLTER



◆实用度解析

通关故事模式解锁的主武器，没有对应的升级项目。作为通关奖励的主武器，这把枪的性能自然是差不到哪去，比较好用，但不够全面，射程不算远但攻击力高。

武器性能	数值
威力	9/10
射程	5/10
准确率	7/10
射速	7/10

重型武器

X18 SCRAPMAKER

武器性能	数值
威力	8/10
射程	3/10
准确率	2/10
射速	8/10

升级项目	强化细节	花费
CYBER OPTICS	提升武器 50% 的准确率。	3600
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量。	4000

◆实用度解析

武器开火的准备时间有点长，命中率低，由此带来的问题就是子弹还没发射出去就反而先被敌人打了个半死，没杀几个人子弹就用完了，而游戏中的重型武器弹药补给比主武器弹药是要少很多的，因此实用性很一般。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

搞笑集锦 3.霸天虎杂鱼们的胆子都很小，有点什么事情就吓得浑身发抖。威震天归来时，红蜘蛛正在霸天虎总部大厅开动员大会，还给自己订做了个皇冠。结果威震天一出现，大厅里的霸天虎就跑了一大堆，有的吓得连跑也跑不动了。

THERMO ROCKET CANNON



武器性能	数值
威力	9/10
射程	7/10
准确率	6/10
射速	1/10

升级项目	强化细节	花费
OMEGA PULSE CHARGE	减少锁定时间。	3200
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	4400

◆实用度解析

类似于我们熟悉的火箭筒，首选的重型武器，主要原因是高伤，除此之外，自动追踪的性能使其在战斗中的实用性大幅增加，而且射程还相当不错。困难难度下，许多远距离的大型敌人都很难缠，单是瞄准它们就要面临巨大的危险，因此自动追踪的强大作用就表现出来了，只需花少量的时间完成锁定，之后在躲避途中开火即可，安全高效。

A-4 PULSAR CANNON



武器性能	数值
威力	8/10
射程	6/10
准确率	5/10
射速	2/10

升级项目	强化细节	花费
TRANSWARP BALLISTICS	加快子弹飞行的速度。	2400
CYBERTHERMIC FRAG	扩大子弹爆炸的半径范围。	3400

◆实用度解析

这把枪本身的性能是很优秀的，攻击力高，子弹爆炸半径影响范围也大，而且子弹在何时爆炸完全由玩家来控制(RT键发射，LT键引爆)，但既然要控制子弹的爆炸，那么注意力就得一直集中在这个上面，在混乱的战场上可能会导致玩家分神，从而被敌人暗算，建议在部分场景即用即扔就行，不推荐随身携带。

GEAR SHREDDER



升级项目	强化细节	花费
TORQUE RIPPER	减少武器50%的准备时间。	2400
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	3800

武器性能	数值
威力	6/10
射程	4/10
准确率	8/10
射速	5/10

◆实用度解析

切割枪的攻击力不低，准确率高，能够把一些小型敌人直接锯成两半，但攻击的范围太窄，这就要求玩家得多花些时间来瞄准以确保命中，而不是像那些爆炸力强悍的武器一样，瞄准大致方向就行了，高难度下会增加危险性，谁让敌人的子弹都打得那么准呢？

V32.CYBR CORRUPT@R

武器性能	数值
威力	3/10
射程	8/10
准确率	8/10
射速	5/10

升级项目	强化细节	花费
HYPER INTERLINK	提升50%的上弹速度。	2400
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	3800

◆实用度解析

这把枪的主要用途是控制敌人，让其攻击自己的队友，虽然子弹命中后的持续时间还算长，但敌人的攻击主动性简直不敢恭维。本人试过在两个霰弹枪兵同时冲过来时黑掉其中一个，接下来就看它们相互拿枪指着，两个人如此近距离下对打半天也没见谁倒下，敌人多的时候就更没用了，子弹数量还特别少，实在是没什么用处。

ENERGON HARVESTER

武器性能	数值
威力	9/10
射程	2/10
准确率	5/10
射速	4/10

升级项目	强化细节	花费
R-INFINITY FINDER	扩大武器效果的范围。	2000
REAPER	从敌人身上获取的生命值增加。	3800

◆实用度解析

吸血枪，属于辅助效果的重型武器，命中敌人后回复生命值的效果明显，总体来说性能是很出色的，但缺点是少带了一样强力武器，会影响杀敌效率，因此实用度还是受到了制约。

CHAOS-RIFT COMBUSTOR

武器性能	数值
威力	10/10
射程	5/10
准确率	7/10
射速	1/10

升级项目	强化细节	花费
HYPER INTERLINK	提升50%的上弹速度。	2800
CYBERTHERMIC FRAG	扩大子弹爆炸的半径范围。	3400

◆实用度解析

瞄准一个目标开火，子弹会分散成数个地雷并爆炸，综合攻击力相当高，但整个过程需要一定的时间，在开阔区域基本没用，但打个别不怎么移动的大机器人时能发挥不小的作用。这把枪也是推荐即用即扔，用得上的场合旁边刚好又放着，就不用客气，平时带着它反而会受到制约。

搞笑集锦 4.红蜘蛛被定义为叛徒并遭到通缉后，最底层的小杂鱼们都开始嘲笑它的失败，结果潜入设施的红蜘蛛听到了这些坏话，把两个杂鱼直接给秒了，其中一个在临死前还企图装无辜“哎呀，红蜘蛛？！你怎么在这？”，结果还是没能逃脱被砍的命运。

CORROSIVE SLIME CANNON



武器性能	数值
威力	8/10
射程	4/10
准确率	5/10
射速	5/10

升级项目	强化细节	花费
SONIC BLAST	提升武器的射速。	2600
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	3200

◆实用度解析

酸液枪，射程比较有限，带有腐蚀性的液体能让敌人持续掉血，攻击力不错但实用度够呛。毕竟战斗中的敌人都是不停移动的，很少有人会站着不动，再加上还有掩体遮挡，要想准确命中敌人可能有些困难，打到地板上又失去意义了，很少有敌人会闭着眼睛踩上去。

GLASS GAS CANNON



武器性能	数值
威力	9/10
射程	9/10
准确率	8/10
射速	2/10

◆实用度解析

通关故事模式解锁的重型武器，没有对应的升级项目。这把枪威力极高，射程超远，子弹飞行过程中受到地形的影响比较小，也算是很好用的一把重型武器，不过没有追踪效果感觉总要差上那么一点，由于子弹的飞行距离一般比较长，如果目标持续移动的话可能降低攻击效率。

道具性能一览

道具的性能还比较有意思，玩家最多可以同时携带一个攻击道具和一个辅助道具，此时再拾取或购买新的道具会自动替换同类型的旧道具，部分道具倘若效果正在产生就不能捡新的，否则会立刻消失。举个例子，玩家把屏障扔出来之后，捡起了地上放着的新屏障补给，那么刚才放出来的屏障就被收走了。道具在故事模式的防卫战和生存模式中比较好用，如果不是本作道具的携带和使用规则很奇怪，它们的实用性定能再上一层楼。

道具名称	道具类型	道具描述	价格
TERMO MINE PAYLOAD	攻击道具	扔出感热地雷。	200
MARK-0 ORBITAL BEACON	攻击道具	明显标出附近敌人的位置，并降低它们的防御力。	400
C.L.U.T.C.H	攻击道具	一个会主动飞行寻找敌人并开火的小炮台。	800
DIMENSIONAL DECIMATOR	攻击道具	制造出一个黑洞，把敌人都吸进去弄死，可以使大型敌人失去行动力。	1600
DIFFRACTION BARRIER	辅助道具	制造出一道屏障，玩家的子弹可以穿越屏障打到敌人，但敌人的子弹打不进来。	200
INTERCOOLER	辅助道具	增加移动力，同时缩短能力冷却时间。	400
ULTRA-POWER CORE	辅助道具	扔出一个有时限的辅助装置，在其有效范围内能获取弹药并提高50%的防御力。	800
ENERGON RECHARGER	辅助道具	扔出一个有时限的辅助装置，持续为玩家回复生命值。	1000

固有能力一览

固有能力是全角色通用，购买以后立刻生效，效果对整个故事模式都有效，初期建议选择一两把好用的武器作为重点强化装备，其他的钱就全部砸在这里吧！特别是HEALTH MATRIX和AMMO DISPENSER，越早买了越好，其他各种能力尽早强化，打困难难度能轻松许多。

能力名称	能力描述	价格
HEALTH MATRIX	每次进入商店自动回复生命值。	500
AMMO DISPENSER	每次进入商店自动补满子弹。	1000
ARMOR SUPERCHARGER	提升载具形态的防御力。	2500
ROAD KILL	提升载具形态的武器攻击力。	4000
SCAVENGER'S SPECIAL	在商店购买道具时会便宜25%。	5000
ION ABILITY DAMPENER	缩短角色能力的冷却时间。	5500
MASTER LEG SERVOS	提升角色的移动速度。	6500
SHIELD SPARKER	缩短护盾恢复的时间。	10000
CHEAP SHOT	在商店购买武器和武器升级时便宜25%。	15000
ENERGON BUFFER	增加角色的生命值上限。	20000

全收集流程攻略



注：

本作的第一章和第十三章没有任何收集品。每一章收集品的具体收集情况在章节选择画面和暂停菜单里是可以查看的，漏了第几个也能看到，但游戏中每章收集品的编号不是按照玩家在流程中会捡到的先后顺序来算的，而是采用了类似关卡场景设定的编号顺序，所以有可能出现编号靠后的录音反而先捡到的情况，为了方便玩家补完不慎漏掉的收集，下文攻略中收集品的编号以章节为单位，编号也按照系统排的顺序来，这样即使漏掉也能很快知道具体漏了哪一个，在哪里找。

困难难度下同一地点死亡多次可能会引起系统自动降难度，不会有任何提示，如果有玩家发现通关后困难难度成就没有解开一般都是这个原因，而系统又没有明确显示哪些章节通了什么难度，只能凭印象挑出一些章节来重打。对此，铃给大家的建议是尽量二周目打困难，如果在一个地方挂了好几次就别点继续了，点退出游戏回到标题画面，再重新进游戏。不过即使是这样，还是要把死太多的章节给标记一下，以防万一。另外，章节中有特殊要求的成就拿法也有说明，它们大多在简单难度更容易实现。

第一章 撤离

◆流程



控制角色	大黄蜂
所属阵营	汽车人
蓝图数量	无
录音数量	无

让准星跟着救护车的装置移动，打倒被闪晕的几名敌人后捡起弹夹，直到变形并到达与大批霸天虎交战的地区之前，都属于让玩家熟悉操作的阶段，因此没有什么难度。拿起重型武器后，按Y键收起来先，下一片区域

搞笑集锦 5.红蜘蛛杀死修理东西的小杂鱼后，来到一个霸天虎指挥官的身后，这家伙头也不回地就开始喋喋不休：“这么快就回来了？还是说你又像平时一样把事情搞砸了！”很显然它也被红蜘蛛宰了，还是放炸弹炸死的。



的敌人用大黄蜂默认的武器即可收拾掉，这一段路尽头的大门打开后会冒出两个敌人，注意不要冲太快。

站在放有重型武器炮弹补给的屋子门口，击杀远处的霸天虎，炮弹锁定后用一定的跟踪效果，不过还是有可能会打到掩体上，调整角度确保子弹飞行路径通畅，弹药不够可以回屋子里拿，最后在同伴的掩护下过去救擎天柱。

◆困难难点

第一章可以称得上难点的地方只有一处，那就是最后大黄蜂要在敌人的火力压制下冲到擎天柱所在的地点。这里只要冲过去就行了，建议一开始把离自己距离最近的敌人轰上一发火箭弹，然后靠近掩体，把上面的两个敌人杀死，接着一边上弹一边从左边绕，有敌人就迎面轰一炮，最后再往大门正中央区域轰一发火箭弹就可以直接冲进去了。

第二章 保卫方舟

◆流程

控制角色	擎天柱
所属阵营	汽车人
蓝图数量	2张
录音数量	7个

就在本章初始位置，回头右拐，在道路尽头捡到录音01。捡起武器后变形，然后一路冲回总部，由于总部门口没有合适的掩体，所以这里就以载具形态直接冲进大门就行。

在基地四处转悠的时候，第一次遇到战戟时左边的路通往商店，此时去右边，从最里侧的楼梯上去，右边角落捡到录音02。从左边的通道绕道上层来攻击对面的霸天虎，全部清理完毕后去门口左上炮台打霸天虎的运输船，击落后会有数批敌人先后从右前方和左前方出现，炮台不会过热也不会被摧毁，反而擎天柱本人的体力要时刻注意，护盾被打掉了就赶紧出炮台躲一下，不然掉血非常快。消灭全部敌人后别急着去和战戟汇合，回到对面平台二层，进门以后右拐能找到录音03，之前来这里的话这扇门是关着的。

进门后，系统提示按BACK键查看感知器位置的时候左转，这时有个可怜的汽车人会被炸飞，往前走一点在右边的桌上捡到录音04。把保险丝装好后，开门又是大批霸天虎，上坡左转进门，再左转，捡到蓝图01。来到开阔区域，瞄准场景内红色的爆炸物射击能重创敌人，建议把左边红色的门轰开，绕过去打敌人。贴着整个场景的最左边走，然后能看到一个桌上有很多保险丝，拿一个起来，到目标提示的门口后先别进去，以面对目标大门的方向为准，从左边一百八十度转身，能看到右前方有个泛红光的路口，走进路口后右转下坡，把保险丝装好，再等右边的门打开，里面的桌上放着录音05，场地中弹药补给不少，子弹不够时及时拾取。进门后敌人在右下方，这时可以看到敌人身后有蓝色的电脑系统，消灭敌人之后走过去，上面放着录音06。

被偷袭倒地时，注意趁这名霸天虎转过身去的时候猛攻其弱点，稍后出现的霸天虎跳跃者稍微耐打一点，利用好场景内的爆炸物，它基本不用枪，发动攻击前的准备姿势明显，提前闪避开再转身打其背后。装好保险丝，利用蓝色光束往上走，还会遇到两个霸天虎跳跃者，可以把它们引到下层干掉。





前方出现的霸天虎掠夺者用RB键锁定后，按A键可以呼叫空袭来轻松搞定。回基地内部，大门卡住后从右边走，路上的SCATTER BLASTER一定要捡，看到红蜘蛛后会遭遇埋伏，好在手上的枪近战能力优秀，几发子弹就可以解决一个，利用好场景中的柱子，否则护盾被打掉后每一枪打到身上都很痛。清理完一层的敌人，上楼左转，这时来到了一个岔路口，先别笔直进门，先右转，利用蓝色光束上去，来到一个显示为红色无法打开的大门前右转，此时能看到地板是可以摧毁的，打烂地板后跳下去，录音07就在右手边。返回刚才的岔路口，这次笔直往前，进门后上楼梯，先别急着右转，沿着左边走到底，捡到蓝图02。

威震天通过影像在对广场上的霸天虎下达命令，趁机立刻呼叫空袭干掉大批敌人，再拿起右边的PHOTON BURST RIFLE清理随后登场的零散杂兵，右侧有个敌人手持火箭筒，注意优先解决。去下层之前换回SCATTER BLASTER，走右侧比较理想，当提示霸天虎运输船出现后立刻用空袭打掉，随后的路段空袭蓄满就用，不用吝惜，只是注意不要离自己所处位置太近。

坐升降电梯到控制室内，有部分区域因为受损导致漏电，利用跳跃或空中前冲躲过，被电到的话会持续损耗防护盾的耐久。接着用巨炮打坦克和运输机，优先攻击被红色标记标注的坦克，攻击完毕后巨炮失效，最后去建筑内部启动猛大帅。

◆困难难点

1. 第一个难点出现在用机枪台击落霸天虎运输船之后，大批敌人先后从右前方和左前方涌过来，虽然不用担心机枪台过热，但敌人躲在掩体后一般就露半个肩膀，机枪台的攻击效率也不高。建议在左边的敌人登场后，迅速先秒掉上层那几个拿火箭筒的，然后就离开机枪台，躲在掩体后慢慢打，主要是因为在机枪台上不容易注意到自己的掉血情况，机枪台后面就是一个能量块的刷新点，受伤了就来回复一下。武器方面擎天柱的默认武器就很好用，重型武器可随意。

2. 装上保险丝后敌人会准备攻进来，捡起门前面掩体上的DIMENSIONAL DECIMATOR，门一开就扔出去，可以直接全秒。

3. 跳跃者比想像中要好对付太多，用强力武器狂轰背后即可，比如升满级的SCATTER BLASTER。

4. 可以呼叫空袭的区域敌人数量非常多，不要什么都自己搞定，有强力的空袭就要好好利用。把右边的火箭筒兵用空袭弄死后，就可以跳下去了，初始位置别看着站得高，其实这里相当危险，手雷和火箭弹打进来都不太好躲。下去也是慢慢走，多用空袭，要是往前推进时发现有敌人迎面跑过来，不用想马上一边退后一边开枪，近距离和霰弹枪兵对抗是占不到半点便宜的。

5. 用大炮打坦克的时候，只要保证命中率时间绝对来得及，注意准星瞄准的提示，红色的准星框上再出现另一种规格的准星后就证明基本可以命中了。最后还剩三辆坦克的时候，要注意空中有一辆运输船是会攻击擎天柱的，如果不在第一时间将其击落肯定会被打死，因此尽快解决。

成就"The Last Stand"

在本章的特定地点，擎天柱会第一次遭遇跳跃者并被其推倒，这时周围的汽车人会掩护你，至少救下两个就能解开成就。推荐选择简单难度，换上顺手的好武器，猛攻其后背的弱点即可，很容易达成。

搞笑集锦 | 6.霸天虎内部从来就不安宁，充满了互相吐槽，震荡波的各种研究设施和系统装置经常令普通士兵们叫苦不迭。

第三章 猛大帅听令

◆流程

控制角色	擎天柱、猛大帅
所属阵营	汽车人
蓝图数量	2张
录音数量	7个

一路前冲，只要擎天柱的速度够快，拦路的霸天虎全部可以撞死。冲过桥后，下一个场景需要跳到下层，左边是猛大帅在和敌人交手，此时注意看下层的右边有几个铁柱子，铁柱子背后的角落里就是录音01。猛大帅瞄准霸天虎大炮的时候会有数个霸天虎跳跃者出来阻挠，共有两批，用场地中央的THERMO ROCKET CANNON对付它们，场地旁的两个小房间有不断刷新的重型武器弹药，只是刷新速度并不快，等不及的话可以绕着圈用默认武器打，多回避，保证全部敌人在视野范围内，霸天虎跳跃者的下落攻击能直接把擎天柱的护盾打掉。

猛大帅摧毁第一个大炮后，先不要上坡，在上坡之前往右前方走，地上放着录音02。往前走有个门需要手动拉开，这个时候先不要去拉门，而是应该回头在刚跳下来的地方捡起保险丝，装在大门左边的地方，接着右前方的蓝色光束会恢复供电，来到上层后左转，



打坏脆弱的墙壁，捡到录音03。需要注意的是，如果擎天柱拿起保险丝就不能开枪了，按Y键放下才能继续用武器，但能够使用近身攻击，如果面前的敌人还没清干净的话不要太快捡起道具。在猛大帅拍死一堆杂兵的场景，可以看到对面的下层有个容易被破坏的门，进去后马上左转，用手拉开另一扇门，利用蓝色光束到达上层，顺着路一直走下去，最后在右前方的尸体前找到蓝图01。就在这个地方站着，左转往悬崖下方看，能看到录音04在最下层，跳下去捡即可。

我方的飞船坠落后，用空袭秒掉涌过去的敌人，然后注意看这个场景的右侧（也就是敌人的后方）有个门，进去后往左下角看，地上放着录音05。用PHOTON BURST RIFLE狙击远处的霸天虎，之后全程可以在猛大帅的火力支援下推进。与战戟汇合，其身后有个坠毁的飞船残骸，在飞船里面能找到蓝图02。大批霸天虎开始进攻后，起初会是一些小杂鱼，赶紧尽可能多消灭一些，空袭等掠夺者出现再用，差不多在消灭第一个掠夺者后，会有两名手持霰弹枪的敌人从左边攻过来，没有护盾的情况下，只需三枪擎天柱就会被秒，在敌人火力密集的时候，可以拿场景里的辅助道具出来挡一下。变形完毕的掠夺者会对我方所在位置进行火力压制，提前躲在障碍物之后，安心等猛大帅的空袭冷却。重新开始冲锋后先使用空袭，然后再迅速跑过去，进入建筑后还会突然冲出两个霰弹枪霸天虎，提前退到安全的距离。

和战戟一起把挡路的石头推开，这时别往前走，从右侧绕到石头的后面，捡到录音06。推进到有效距离后，第二个大炮也被猛大帅掀翻，通往最后一个大炮的路程很短，推进思路与之前相同。路上猛大帅会一拳打死一堆企图伤害擎天柱的霸天虎，此时往前走，在道路尽头先左转，捡到录音07。在清光前方的敌人之前不要在大路上乱跑。猛大帅倒下后，赶紧一路狂奔，被红蜘蛛暗算后等待时机，接着操作猛大帅把威震天砸成铁饼。

◆困难难点

1.猛大帅锁定第一个大炮用时比较长，这里的难点在于除了跳跃者外，还有一些小杂兵干扰。先站在平台上别下去，迅速解决对面手持火箭筒的敌人，然后下去捡THERMO ROCKET CANNON。用这把重武器打跳跃者有个诀窍，那就是看准跳跃者准备起跳（不是冲刺）的时候举枪锁定，它一跳起来就开火，一发火箭弹就能把它打个半死，运气好的话可以直接秒，这里关键是要注意回避，不要站着不动，特别是三个跳跃者一起出现的时候，否则会被连死。

2.用猛大帅的空袭打掉汽车人飞机坠落点附近的敌人后，右侧的两个大块头等空袭冷却搞定，在这之前不要轻易露头。与战戟汇合后，敌人会先从右前方攻来，稍等一下可以在右前方敌人大致出现的位置先抢一次空袭，掠夺者一出现可以马上锁定，因为空袭的标记是自动追踪的，不用等它停下来。接下来也是先搞定右边登场的掠夺者，然后可以躲到后面去，只打冲上来的敌人，其他的都等掠夺者消灭完了用空袭来秒。

3.前往最后一个大炮的路上要来到一座桥梁附近，这时不要出去，躲在小房间的缺口处放空袭清空敌人，在敌人多的时候依旧要注意放了就躲进来，不然不知不觉中血就被打没了。没血没子弹了可以去刚才经过的商店里晃一圈。

成就"The Last Stand"

和战戟一起杀完广场上的掠夺者，冲向广场另一头的时候可以等敌人出来后呼叫空袭打台阶附近，这里就是解开此成就的好位置，因为上一个储存点很近，如果没有达成可以马上选择读取上一储存点，然后继续尝试。这个成就解开需要一定的运气，因为敌人总是跑来跑去，如果流程中没有顺便解开，最好以简单难度回这里。

第四章 风暴之眼

◆流程

控制角色	飞过山
所属阵营	汽车人
蓝图数量	4张
录音数量	5个

爵士把障碍物拉起来后，进去，道路左边放着蓝图01。往前走会有霸天虎突然出现，按RB隐形等它们跑过去，然后摸过去把落单的干掉，接下来别急着进门，右转下坡，找到录音01。在左边安置炸弹炸开乱七八糟的东西，变形走过低矮的通道，再干掉一个。往前走会遇到一个小机器人，走过去撞一下它就坏了，其实它们没有威胁，不用刻意去管，再暗杀一个敌人，从左边上楼，在右边角落一滩绿东西里找到蓝图02，接下来的潜入才会稍微有点讲究。

前方有两名霸天虎，等右边那个到另一个房间时干掉左边那个，然后马上过去秒掉右边那个，别等它下坡去。下坡后一路右转，看到系统提示地点右侧的敌人后立刻隐形冲过去杀掉，然后躲在掩体后面等能力冷却，再次发动隐形干掉最后一个敌人。这里如果被发现的话会出现两名手持霰弹枪的敌人，注意不要被近身。拉下拉杆，然后赶紧把前方的机械当做平台来到上层，这时可以看到正前方就是录音02。不要对远处的两名霸天虎开枪，而是应该转身走。看到霸天虎后不要攻击爆炸物，等其中一个离开后跳下去，杀死背对自己的这个，然后在路口看清对面霸天虎的位置，发动隐形后冲过去将其杀死，右边平台的两个大傻不用管，直接拉下拉杆进控制室，成功的话顺便能解锁本章的潜行成就。

。乘上移动平台后，对面会出现大批霸天虎，等它们全部就位后逐个打爆爆炸物即可，等平台靠岸就离开，不要恋战。剧情过后，



搞笑集锦 7.狂笑是威震天的一大特色，对此许多汽车人觉得它的样子非常欠揍，比如飞过山就曾经表示想在威震天大笑的时候打烂它的脸。



间，然后把反隐形的敌人暗杀，剩下两个随意处置！第一次遇到镭射光线墙的时候，需要变形从左边的洞口走，录音04就在洞口。从这个洞口出来往前，先要通过潜行干掉这个家伙，被它的镭射光线扫到的话，即使隐形也会立刻现身，所以要趁它背对我们的时候下手。三名霸天虎出现后，基本只可能暗杀一名，所以一定要把最危险的那个干掉，也就是刚才那个用镭射光线乱扫的机器人，剩下两个敌人不会反隐形，利用这一点秒它们实在太容易，一枪都不用开。变形穿过几个低矮通道，接着会发现一个控制台，拉下拉杆走上楼梯，之后遇到的三个敌人只需稍等片刻，再用中、右、左的顺序即可迅速暗杀。下一个区域会遇到三名会反隐形的敌人，看到一个的背影之后，往前走一点右转，变形走小通道，顺着道路一直走到通道口，在里面观察敌人的动向，发现机会后马上过去暗杀，利用同样的办法收拾剩下两个，如果暗杀其中一个的过程中不慎被其他两个的光线扫到，可以变形躲进通道里，等警报解除后（敌人变成非战斗状态），再继续出去杀。

拉下拉杆，开门后立刻躲到左前方，等两名普通敌人走出房不要右转进门，左边的地上放着蓝图03。进门后跳到下层，惟一的通路是面前的洞口，沿着路走，在岔路口先右转，在隐藏房间里找到录音03。

再次被光线挡住去路后，继续变身从右手边的通道走，先秒第一个敌人，接着别忙着杀移动中的第二个，因为前方会有一个反隐形的家伙，先把它解决，另一个就没有威胁了。往前走会遇到破裂着火的墙壁，右边是变形才能通过的洞口，在进洞后沿着路走，在第一个岔路口左转，走到头又能找到一个隐藏房间，里面是录音05。爵士掉下去之后，从遇到的第一面光线墙左边的通道走，暗杀通道另一头出口处的敌人，然后从缺口往下看，从靠左的一边跳下去，暗杀之。往前走上一个小坡，不要右拐，直走能看到小通道，进去然后在另一头待机，看到右边一个背对自己就赶紧出手，再秒掉旁边的，最后一个反隐形敌人找到爵士后，直接从背后干掉。救出爵士之后就是熟悉的枪战了，区域不开阔，所以掩体很多，不冲太快就行。最后爵士会要你去找到不明身分的汽车人，穿过大厅进门左转，右侧的机器人尸体旁放着蓝图04，位置很明显。

首先要去找炸弹，附近的狙击手太强大而且也打不完，敌人数量也很多，不过它们对隐形无解，所以利用这一点直接冲到炸弹所在的地方就好了。找到炸弹后，先用旁边的商店整理一下武器，因为等下在守护炸弹的过程中要击杀大批机枪兵和霰弹枪兵，而且霰弹枪兵只要被打一下就会马上放弃攻击炸弹，转而攻击飞过山，这是相当危险的，个人建议带上升满级或者相对顺手的主武器，重型武器用火箭筒，看到霰弹枪兵出现直接轰掉。火箭筒弹药用完后再用主武器配合近身攻击，再马上开隐形逃命的办法撑一下，一旦炸弹就位敌人就不会再刷新，而且它们只会攻击飞过山。慢慢弄死剩下的敌人，最后手动让炸弹爆炸。

◆困难难点

1. 第一部分只要按照上文流程中的方法来走基本不会遇到什么麻烦。移动平台的部分比较危险，这里只推荐等对面二层的门开了就赶紧把手持火箭筒的敌人打死，其他人就不要管了，因为一露头就会被打，还是躲好等平台靠岸，然后赶紧跑，进门就有能量块可以捡。

2. 接下来的部分凭借前文的潜入打法基本也不会有问题，需要记住的一点是，如果不小心被反隐形的敌人发现，第一反应一定要是跑而不是打，被它一连串的飞弹打中是没有活路的。一般来说变形往低矮的通道里躲是最好的办法，等它警戒状态解除再出去秒，或者至少要站在安全的距离进行攻击。

3. 与爵士一起来到设施内，在大批狙击手出现的房间，需要去找炸弹。过场结束后马上隐形下去，上坡前右手边有个房间，可以在那里面等能力冷却，然后再发动一次隐形即可，不过时间非常紧张，求稳妥的话可以把敌人先引下来消灭一点，再发动隐形冲过去，最后的两名霰弹枪兵爵士会搞定。

4. 保护炸弹是难点，一开始先把普通的机枪兵清理一下，霰弹枪兵出现后马上换重型武器轰，这里铃使用的是GLASS GAS CANNON，两枪一个，部分霰弹枪兵死后会掉能量块，看到就赶紧捡。霰弹枪兵一般被打一下后就会转而攻击飞过山，如果没有能秒杀就要准备躲或者跑着打，距离太近又硬拼是死路一条，只要撑到炸弹上方的耐久槽消失，就证明护送完毕，敌人就不会再攻击炸弹了，这个时候只需要谨慎收拾剩下的敌人就行，千万不要在此时失误。

成就"Invisibility Spray"

这个成就解开的位置从本章的一开始直到启动移动平台之前，因为后面按照剧情的安排是会强制被敌人发现的，只要按照前文所说的方式潜入即可拿到。

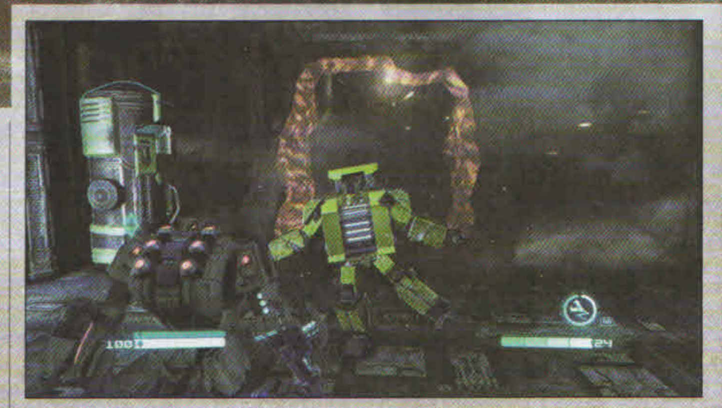
第五章 迅速撤离

◆流程

控制角色	爵士
所属阵营	汽车人
蓝图数量	3张
录音数量	4个

把面前的障碍物拉下来，往前走直到遇敌，敌人的移动速度快，看起来很耐打，好在爵士配备的是SCATTER BLASTER，基本两枪一个，由于在触发提示攻击右侧管道的剧情前敌人是不断出的，因此不到万不得已不要乱上弹。爆炸发生后全力脱出，路上的敌人也顾着逃命，所以不用管，发现要没路的时候就找可以钩的地方，提示还算明显，在一处明显放有弹药补给的平台，这里需要打爆对面的红色爆炸物之一，大概三枪，再继续逃命，全程最好都用奔跑，否则时间会不够导致爵士死掉。逃出来后马上瞄准红色提示的位置射击，再钩住相应位置进行拖拽解救飞过山。

飞过山变形后先别跟着变形，看着左边往前走，在转第一个弯前能看到左边的小坡上放着录音01。把大门拉开直接冲进去，一段飞跃后捡起地上的枪，霸天虎会登场，用这把狙击枪一枪一个。在多个平台可以自由用钩锁飞来飞去的区域，有很多枪可以选择。拉下拉杆后，直接快速飞到齿轮卡住的位置附近，用钩锁把碍事的东西拖下来，敌人是打不完的因此不用管。打烂生锈的铁管，然后立刻冲到平台前方直接往右前方跳，下落途中



不停按RB键即可，站稳脚后马上用钩锁把前面的门拉跨，再迅速用钩锁飞进去，速度要快，否则会被敌人的狙击枪给打死。进入设施后，在商店所在的房间地上找到录音02。

拉开大门，前方有不少霸天虎，选用PHOTON BURST RIFLE是比较合适的，往前飞一层平台，对面会出现手持火箭筒的敌人，把它们全部消灭后注意观察其出现位置的正下方有入口可以进入，飞过去后左拐，在房间内找到蓝图01。往前推进，爵士掉到下层后马上抓住左侧平台飞过去，霸天虎出现后可以打爆炸物来炸它们，需要注意的是每批敌人中的霰弹枪兵都会先主

搞笑集锦 8.最终章的战斗中，擎天柱和威震天上演了一场对决，威震天叽里呱啦不停地说，最后擎天柱终于受不了了，于是我们就听到了来自领袖难得的吐槽："威震天，你到底是要打架还是要聊天？"

动冲过来找爵士，用SCATTER BLASTER迅速解决，再打别的敌人，不要因为只注意着下层敌人而被秒。出门拿起NUCLEON CHARGE RIFLE支援飞过山，全灭敌人后能找到一扇门，这也是惟一的通路，用钩锁拉下来，进门左手边就是录音03，右转进门能看到一个很明显漏电的区域，该区域正中央放着蓝图03。再次支援飞过山后，终于能汇合了，先把上方的管道拉下来，再空中前冲，连点RB完成飞跃。

飞过山进门后，爵士从右边上层走另外一条路，一飞上去就右转，进入一个房间，然后再飞进右上方的通道，在通道尽头捡到录音04。出来后拉动地上的拉杆，然后发现这家伙居然变形了，在跳了一段恶心的舞之后，背后的大门打开，里面有一些钱。回头走有路线提示的那一边，进入控制室后不要拉左边的控制杆，笔直往前走能捡到蓝图02。

围观红蜘蛛和震荡波吵架，然后要面对大批本章开始时遇到的那种敌人，右边的角落里有SCATTER BLASTER，而房间另一端的角落则有个定时刷新的能量块，移动起来速度要快，它们动作迅速且攻击频率高，发现其欲起跳的准备姿势后赶紧侧闪，不要被逼到角落，护盾被打掉后会很危险。第二批敌人登场时，可以趁它们远用火箭筒或其他重型武器稍微打一下，不过还是要随时留意身边，将这批敌人清光后去提示的位置拿装备补充，接下来还要坚持一段时间，等飞过山操作完毕会下来帮助分散敌人的注意力，当其提示炸开一条路逃走后，就去大门处安放炸弹，然后驱车狂奔。

◆困难难点

1.难点出现在拉下拉杆之后，大批狙击手和火箭筒兵登场，好在它们都是只要灵活跑位就能应付的，持续移动，到达拉下卡住齿轮的废铁的位置，接着迅速飞到另一边打铁柱子，这里建议不要用狙击枪打，很浪费时间，容易被狙击手点到，用火箭筒瞄准后一枪搞定。最后可以迅速回到刚才拉废铁的地方往右前方跳跃并前冲，再连点RB，落地后马上钩住对面的门拉下，再飞进去，只要爵士的生命值不太低，扛一下绝对是没问题的，这里如果站着不动转而去攻击狙击手，反而会被立刻秒杀。

2.进门后遇到的敌人也很烦人，数量多，距离远，要么一边跑一边开枪，要么就躲着不动，建议解决初始位置附近的敌人后就走右边平台，然后绕到中间。火箭筒兵一般是出现在正中央的位置，这里不要抱有幻想，只有杀死全部敌人才能往下推进，所以慢慢打。这一段平台的左边角落和右边刚才飞过来落地的地方都有能量块可以捡，最后就是要注意子弹的消耗。

3.爵士掉下去后，持续登场的敌人数量多是小事，霰弹枪兵拼命想近身才是最麻烦的，如果被一个近身了，可以倒退着打，要是被两个以上的霰弹枪兵追着了，直接用钩锁跑到对面去，慢一点就会被打掉半条命，这里只要多打移动战就不会有问题，能量块和子弹补给都足够。

4.震荡波逃跑后，要和大批机器昆虫的小杂鱼打，前半部分想必各位都不会有问题，只要保证不停移动就行，如果嫌瞄准很慢可以选择RIOT CANNON这样的枪械，不用精确瞄准直接轰，威力大范围广。飞过山下来和爵士一起打的地方是难点，因为空中地上全是虫子，这里建议和飞过山保持距离，让敌人去缠它，关键时刻放弃攻击全力逃跑，找不到能量源了就只能通过逃跑来给护盾的恢复争取时间。另外两边的平台边缘还是可以用钩锁抓的，如果觉得顺手也可以用这样的方法来躲避一下。飞过山发话了就赶紧去炸门，然后全速逃跑，注意中间有个地方要从右边上坡的，不要直接冲进绿色的腐蚀液体里。

成就"Target Master 2.0"

选择简单难度，爵士第一次捡到NUCLEON CHARGE RIFLE的地方是有过场的，这里先把枪收起来，用重型武器撑到把拉杆拉下去，下面按照剧情安排要去把卡住齿轮的东西扯下来，这里会出现大量狙击手，提前瞄准一个停在墙上不动的，看到它准备起飞就马上一枪，或者等它开枪打你，然后立刻打回去。

第六章 死从天降

◆流程

控制角色	旋风
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1张
录音数量	5个

飞过第一个洞后，能到看爆炸从上面的洞口往前飞了，别管它，我们继续从下面的洞口往前走，录音01就在穿过第二个下方路口的道路尽头（附近还有蒸汽喷出）。在看到一个需要打坏的障碍墙面前变形落地，右手边有录音02。被汽车人包围后用RB的冲击波迅速摆脱，接下来凡是被强力敌人近身都可以直接用冲击波来秒，在商店整理一下，往前走一点能看到建筑物的上方挂着蓝图01，跳起来就能捡到了。就在捡到蓝图的位置别往前走，变形成飞机飞到整个建筑物的下方，能看到录音04在底下发光，过去捡起来就行。把底层敌人清光，变形打掉炮台，慢慢推进到拉杆附近，敌人集中就放冲击波。

拉下拉杆后，大门会涌现出汽车人，立刻从左边飞到下层，把门外的几个搞定，再变形冲到右上层，一路杀过去，最后回底层把大门炸开。注意这里如果想要用直升机形态与敌人周旋，要注意回避汽车人发射的火箭弹。炸门之前先往右走，可以找到录音04，门炸开还有两个汽车人冲过来，先在门口的左侧躲一躲，等它们跑过来再一个冲击波打飞。吵闹的炸弹失效后，要去解除汽车人的防御措施。大老远就能看见左前方的大家伙，这里建议变形成直升机使用THERMO MOLECULON BOMB从远处攻击，或者使用重型武器THERMO ROCKET CANNON来打，附近的高台是很好的攻击点，一旦护盾被打掉就变形落地等恢复，再继续攻击，直到把大机器人毁掉，这个位置在地面的杂兵射程范围外，因此还比较省心。另一处保护设施附近稍微困难点，大机器人有两个，攻击范围很广，地面杂兵里拿火箭筒的也不少，这里建议采用这种方法。先去桥梁中央正下方的商店那里拿上THERMO ROCKET CANNON，



如果身上带的就是这个又买了AMMO DISPENSER，记得等会子弹用完了就进一次商店，出来之后子弹就会补满。用这个策略从远处干掉两个大机器人，剩下的就不足为惧了。

桥梁的最后一道防御设施旁是大炮，用SCATTER BLASTER在近距离可以直接打掉，接着会触发剧情，吵闹开火炸开了一个洞，赶紧跳下去。落地捡起RIOT CANNON，干掉汽车人后乘起降平台下去，左转变形，飞的时候注意看左下方，在三个黄色的灯下方就是录音05。拉下操纵杆，不要犹豫马上变形飞到右边的平台上，否则会被各个方向的汽车人围攻致死。一路杀过去，旋风的冲击波吹飞能力优秀，再加上手上的枪也很强大，打起来完全不吃亏。再次拉下操纵杆，会出现一个大机器人，但旋风跟它打也毫不示弱，先轰两枪，再放一个冲击波逃命，接下来的战斗都是这个思路，在掩体后面放枪，它走近了或者掩体烂了就放个冲击波逃跑，过一会它会扔出一个辅助装置，那会产生无敌效果，只要把装置打烂就行了。对于身边的小杂兵，迎面撞上了就一枪搞定，否则只要躲它们的子弹就行了，注意大机器人可能会放出炸弹，提前躲开就行了。炸掉核心后全速拖出。

搞笑集锦 9.通关后的制作成员表建议大家不要跳过，其中有许多搞笑的画面，例如猛大帅一只手拿着汽车人的模型，另一只手拿着霸天虎的模型，像小萝莉玩游戏那样晃动它们，最后居然还让它们脸贴脸"亲"了一下，太基了！

◆困难难点

1. 落地后先解决地面的汽车人，然后在捡到蓝图的那个位置退后，发现可以在这个位置远距离处理掉左前方的大炮，商店就在背后，随意搞定即可。有把握的话，在解决掉大炮后可以立刻变形飞到控制杆所在的房间，落地调整角度一个冲击波，然后捡起能量块解决掉剩下的敌人，拉动拉杆。这里需要注意的是旋风的冲击波在发动的瞬间是没有无敌时间的，如果是对手霰弹枪兵要算好距离，最多给它们打一枪，多了就危险了。

2. 如果刚才是冲过去拉的控制杆，这个时候一定不能急于求成，先把对面二层的火箭筒兵打得只剩一、两个，然后用重火力轰炸门内的敌人，从控制室的左边出来的话，这个角度刚好可以把子弹打进去，估计里面都敌人都死了再直接冲下去，开门还是要注意那两个冲过来的霰弹枪兵，在左边角落躲好别动，见到再放冲击波。

3. 在飞往桥下之前，如果手上拿的重型武器刚好是GLASS GAS CANNON，可以在初始位置



无视距离打光全部子弹来秒左边的大机器人。右边的两个相对麻烦一点，因为困难难度下它们极为耐打，去桥下的商店拿火箭筒，然后变成飞机往上飞一点，找个舒服的位置先打右边那只，躲在障碍物后面，把准星的位置估好，跳起来，锁定框一出现就开炮，这样跳起来打一下，估计把火箭弹的子弹全部打光还差一至两发。左边那个远距离没有好位置，只能走近点轰，好在有左边的斜坡挡着，不过两侧会有火箭筒兵干扰，及时换主武器搞定，这里建议主武器带RIOT CANNON，火箭筒的子弹打完剩下的就用这把枪来补，就能把大机器人搞定。最后的子弹全部献给控制杆旁边的汽车人，用RIOT CANNON对它们进行一番轰炸，最后再把下层平台两侧剩余的敌人搞定，就能放心下去拉控制杆了。

4. 对于桥梁最后的防御设施，先走右边，把右边那个炮打掉就可以了，顺便把右边的敌人清理一下，左边的吵闹会搞定。

5. 进入桥梁内部后，会连续遭遇难点，首先是拉下控制杆时，马上变形飞到右边，落地后立刻轰杀小杂鱼，因为霰弹枪兵马上会跳上来，赶紧用冲击波，第二个霰弹枪兵跳上来的时候冲击波肯定来不及冷却，所以要一边退一边打，实在被逼得不行只能变形逃走。霰弹枪兵就两、三个，撑过去就好了，另外冲击波在这里是用来救命的，对杂鱼别乱放。过了这里下面要战汽车人的大型机器人，最危险的时刻莫过于它开启防护罩的时候，一定要赶紧打掉，如果被障碍物挡住了就等待好时机，不要盲目开枪，没有掩体或者被逼到死角了只能跑，对于干扰的杂鱼，还是撞上再打，能量块补充在房间两侧的角落，撑不住了拼了命的跑过去捡，最后需要注意的是不要被大机器人扔出的炸弹炸到。

成就"Car Wash of Doom"

本章开头跟在爆炸后面飞，接着它会被空雷追踪，在这些雷自动爆炸之前用机枪全部点掉就好。选择简单难度，空雷非常不耐打，连续射击的话基本点到就爆了，由于爆炸飞得很快，被丢下就保护不好了，所以建议全程加速，有空雷自己爆了的话就返回上个储存点。第一个空雷是剧情需要，所以没办法打掉，后面的全部要亲手点爆，其中最后一个会经过你的正前方，要是没打到，它过去就爆炸了。如果第一次被坑了，第二次重来的时候要提高警惕，打中最后一个就马上解。

第七章 野兽之腹

◆流程

控制角色	诈骗
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1张
录音数量	1个

首先全速跑到汽车人的运输船前方，提示攻击点出现后，集中火力立刻打掉，然后赶去提示地点，由于没什么掩体，不要和汽车人缠斗，捡能量块走人。到达把一个破门拉下来的位置，先在远处把驻守的汽车人消灭，然后来到大门左边，找到蓝图01。拉开大门后的区域有许多断裂的落脚点，一直飞到左边最高的平台上就能找到录音01，如果被运输船的大轮子挡住了就等它走过去再说。

诈骗有和爵士一样的钩锁，飞跃到运输船所在位置，把剩下两个弱点打坏，接着会触发上一章的大机器人登场，这次同时对付两个。由于诈骗汽车形态的武器配置DISTORTION ROCKETS性能强劲，因此打起来并不困难。趁它们距离远的时候用DISTORTION ROCKETS猛攻，最好是瞄准其中一个，它扔出辅助装置时就变形用机枪扫掉，距离近了就往回逃，然后变形继续轰，发现没有掩体护盾又快没有时就赶紧逃命，由于机器人手上配的是机枪，所以远距离命中率不行，因此不必担心，两头跑来调动它们就行了，碍事的汽车人可以轰掉。

◆困难难点

1. 全速冲到最前面，提示一出现就一边移动一边往死里打，这里没有掩体，也不方便用，只能抢速度，打完两个弱点后马上开车往破门那里走，路上能量块非常多。破门门口有好多敌人，建议用武器赶紧进行一番狂轰，然后把门拉下来，如果身后的运输船追上来了，那简直就是灾难。门拉下来后就连续飞跃，拼命往前冲。最后的两个弱点也用同样的办法抢时间，拼命就行，撑到大机器人出现就成功了。

2. 与大机器人对抗比较简单，打法思路和上文所说没有太大区别，只要注意把握距离就好了，不要硬拼，反正没有时间限制，慢慢磨。

成就"Club Con!"

诈骗的载具状态很强悍，只要速度够，大部分汽车人都可以被撞翻。选择简单难度，经过一串飞跃后，要打运输船的两个前轮弱点，此时飞行的机器人登场。保持适中距离，停下车来等它们自行变形落地，接着看准目标，调整好方向，直接按LT加速冲过去，相当简单。

第八章 战车队合体！

◆流程

控制角色	诈骗、混天豹
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1张
录音数量	3个

在破坏、飞跃之后，和零散的汽车人们交上了手，往一个喷射的助推器上飞时，飞到第二层就一百八十度转身，此时能看到对面有一个钩锁的提示，飞



过去，在道路尽头捡到录音01。二层火箭筒兵和霰弹枪兵的组合，利用好掩体就行。一直往上飞，在放有很多武器的地方捡起PHOTON BURST RIFLE，全灭

各种小BUG 1.游戏中有几个情节是通过影像来跟固定角色进行对话。在钢锁和擎天柱进行通话的时候，不知为何擎天柱的影像没有出现，说话的声音也没有，但字幕还是照常走。于是钢锁对着空气一个人说了半天。



出现，然后飞身上船，把汽车人运输船的炮台打掉。炮台的移动很迟缓，只需要把准星对准目标，按住开火键不放，然后看准时间躲开炮弹就行了，此时只要微调准星就能保证命中，成对面平台的敌人，用钩锁拉对面的开关，平台就会出现，笔直走到道路尽头，捡到蓝图01。面对控制杆，先别忙拉下去，跳到下层的左边角落，在一个破台子上找到录音02。

拉下控制杆来到上层，把炮台的炮弹运输通道的盖子扯开，然后马上攻击，就能炸掉一个炮台，接着会有敌袭，解决后使用同样方法炸掉另一个炮台。继续向前飞跃，到达一个平台时会遇到两个汽车人，它们会被爆炸给弄死，就是这个平台转角的地面上，放着录音03，由于是必经之路所以很难错过。捡到录音后，注意看右手边，这面墙壁会突然发热，所以要算好时间快速跑过去，经过一串飞跃，会有大批汽车人出现，此时只需要等待支援功后混天豹全员组合。

混天豹的实力不是大众脸汽车人能够战胜的，因此战斗变成了一场屠杀，按住LT为格挡，B键为近身攻击，RT为使用火焰喷射器，RB放大招。混天豹的生命值有一千，但护盾被打掉后还是应该防御，一直屠杀、破坏直至本章完结。

◆困难难点

1. 前半段在运输船上的战斗比较干脆，全程用RIOT CANNON开路，利用这把武器的高攻击力和炮弹爆炸的攻击范围，远近距离都完全不吃亏，需要注意的只是不要被敌人近身，时刻保持安全距离，诈骗的钩锁在关键时刻可以用来逃跑，确定全灭敌人后再移动，稳扎稳打。

2. 登上飞船打运输船的对空炮台时，这里有跟第二章一样的陷阱，那就是对空炮台两侧登场的手持火箭筒的汽车人。在普通难度下它们是可以被忽略的，但困难难度下如果不及时处理它们，即使不被防空炮打中也会被它们弄死。这里建议躲避防空炮时还是照常，我们的炮台不会过热，因此RT键不要松开，防空炮的两侧一边有两个敌人出现点，看到它们出现就把准星往这边扫两炮，一般来说只要大致命中就能把它们炸飞，多留意一下就行了。

3. 变成混天豹后的战斗比较简单，全程LT键不要松手，不过RB键的能力个人建议不要放，因为这个能力的准备姿势太长，而且都没有什么无敌时间，完全是敌人的活靶子，相比之下普通的B键攻击好用很多，反正没有什么目标是一定要用这个能力才能摧毁的。路上有个地方会出现不少变形成载具的汽车人，它们会绕到混天豹的身后进行攻击，及时处理掉不要拖到后面。

成就“Fusilateral Quintrocombiner”

成就中要求的“球门”如图所示，用混天豹稍微调整下角度按B键就能轻易把它们从两个“门柱”间打飞出去，这个在一周目时就能顺便完成。



第九章 威震天归来

◆流程

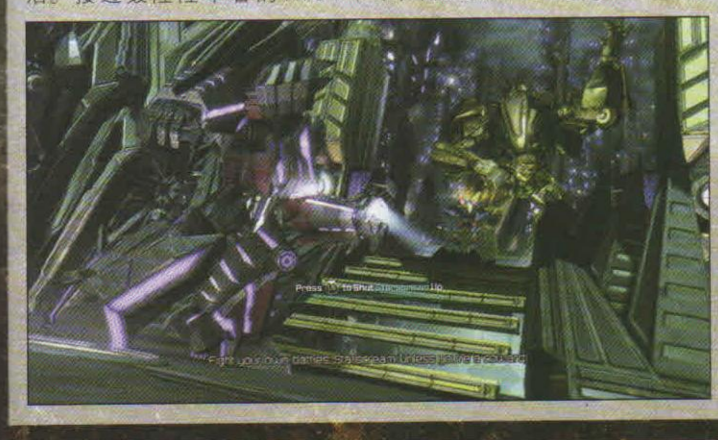
控制角色	声波、威震天
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1张
录音数量	1个

其他霸天虎走后就可以变形了，按RB召唤激光鸟，然后用其捡到的E.D.K TECHVOLT给几个提示设备充电，组合手臂（光线为白色时会拼接成功），叫轰隆隆找到威震天的头，最后充电，威震天华丽复活。接过轰隆隆举着的RIOT CANNON，轰开大门。出门后往左上方看，在进第二个门之前有个房间可以飞上去，里面放着录音01。

往前走就可以看到红蜘蛛的雕像，可以用威震天手上的大炮把它轰烂，往前走一点能看到蓝图01摆在路中央的台子上，不会错过。

到红蜘蛛面前后，先放能力干掉杂鱼，接下来选一个角落待着别动，霰弹枪兵会自己找上门来，用SCATTER BLASTER跟它们对轰，狙击手出现后保持移动射击让它们无法瞄准即可。接下来会出现好多霸天虎跳跃者，如果要放威震天的能力，最好是目标背对你时，其他跳跃者不要离得太近，否则收招没有无敌时间直接就会被秒，还是打移动战，场地中武器、弹药、能量块补给很多，不要浪费，刷新了就去捡。如果能把它们引到低矮的走廊里从一个方向走来，自己又站在马上可以逃走的位置，这样攻击是最容易的。

揍红蜘蛛，围观新雕像，上船走人。



◆困难难点

1. 来到红蜘蛛开会的大厅，刚落地的瞬间是难点，因为收招动作时间有点长，此时会被敌人围殴。放能力时尽量把正前方还勉强站着的敌人打死，可以自由行动后立刻后退，后方有能量块补给，赶紧吃了躲好，然后采取前文提到的战术，把守在一个相对有把握的地方，本人选的是有两个能量块补给的大厅后侧，等敌人自己送上门来，不过困难难度下要保证自己的视线开阔，战斗时要留一条自己能够逃跑的线路，最好连跑到哪个能量块旁边都给算好。

2. 狙击手和跳跃者倒是没有普通杂鱼和霰弹枪兵要来得危险，但两者都是高伤害的类型，不可大意，顶多扛一下，连两下必死，抛弃前面的在狭小空间里作战的计划，在宽阔的大厅和它们周旋，宁可积极躲避，也不要被卡死或堵死。

成就“Club Con!”

红蜘蛛的图像和雕像加起来一共有九处（与红蜘蛛手下战斗的大厅背后那两个不算），用威震天的默认武器将其全部打烂即可（破坏到不能再破坏为止）。威震天重生的房间里有三个图像，往前走，在看到第一个红蜘蛛雕像的走廊里有两个图像、一个雕像，图像都在左边。在捡到蓝图的房间，左边有两个图像，最后在红蜘蛛本人的背后还有一个雕像。由于剧情安排，大厅后面的两个雕像无法由玩家手动摧毁，如果满足要求，成就会在红蜘蛛刚逃跑，袭击从台阶上走下时解开。之前玩家在大厅战斗时最好不要挂，确保成就解开。



各种小BUG 2.还是关于影像的问题，某场合震荡波要出来说废话，结果不知道为什么投影的影像倒过来了，于是震荡波脑袋朝下说了老半天……

第十章 最终时刻

◆流程

控制角色	威震天
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	无
录音数量	5个

先清理面前的几辆车，然后用威震天的能力从缺口飞上去，默认武器可以连掩体一并摧毁，所以杂鱼很快就能秒杀，然后别忙着进门，用威震天的能力飞到上层的左边角落，捡到录音01。往前走，这个区域的敌人也不多，一枪一个毫无悬念，来到大门前同样也是别忙着进去，以面对大门方向为基准，在右边远处的小角落能找到录音02。

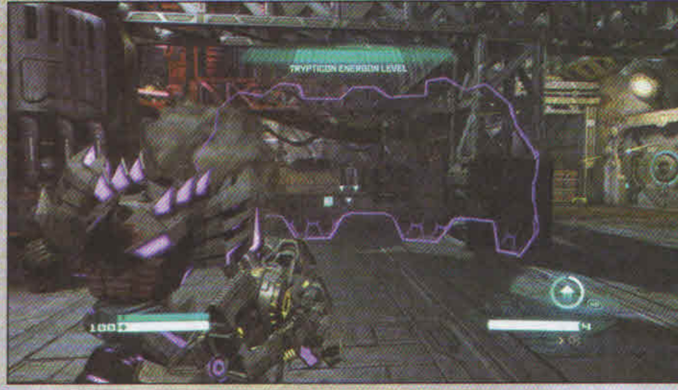
到达控制室会发生剧情，等声波把桥放下以后先过桥，然后赶紧右转或左转把身后的敌人干掉，右边那侧的角落里有道具，可以捡起来用。由于远处有汽车人的大机器人，因此需要从左边的斜坡往上走，不能直接从战场中央穿过，用放置在一旁的THERMO ROCKET CANNON解决大机器人，中途如果有杂兵近身就马上换武器搞定，道具可以在这里用掉。下一区域的场地中央有一个大机器人和数辆车，由于商店就在背后，地势又利于攻击，因此只需要用THERMO ROCKET CANNON狂轰就可以了，子弹没了去商店拿，一直打到混天豹出现再下去。

某个可怜的汽车人被关在了门外，连人带门一起打烂，下一个场景比较复杂，建议去底层的左前方，所有的敌人都会主动往这里涌，全部轰杀就行了。用威震天的能力一直往上飞，拒绝擎天柱后会有四个霰弹枪兵冲过来，趁它们还未靠近就提前解决。来到悬崖附近，从左手边跳下去，在角落里捡到录音03。这里的大部分强力敌人会主动找上门来，找个好防守的地方等它们送上门。往前走会遇到会飞的汽车人，这家伙会放出粘性炸弹，此时必须立刻变形才能让其脱落。

踩着墙壁跑过去能躲过漏电的地方，落地后赶紧攻击正前方的两个大炮台，若速度慢了它们会在击落空中目标后转而对威震天开火，这样会很危险。对付小杂兵要慢慢来，这里敌人太多，距离也远，火箭弹和手雷乱飞，被镭射光线扫到没什么严重影响，只是能力和前冲暂时不可用而已。拉下拉杆进门，沿着场景二层从右边走，能看到一个铁栅栏拦住了一些补给钱的箱子，站在铁栅栏面前抬头往上看，等下把大机器人打死后，这个关闭的门就会打开，飞进去右转，道路尽头捡到录音04。对抗大机器人，利用掩体狂轰就好了，掩体被破坏就跑，子弹补给和爆炸物很多，而敌人就一个，不难应付。下起降平台，一路屠杀，按照声波的提示打坏所有弱点前，先清光敌人，最后再从上方离开。

激光鸟开门后，进门先别拉拉杆，在拉杆右边的显示器上找到录音05。随后在一个狭窄的场景会遇到多个霰弹枪兵和飞行兵的组合，先一边退后一边秒前者，后者换上火箭筒打下来就行。找到铁甲龙后，先把全部破坏点搞定，声波稍等一会声波就会从天而降。把声波背后放置的道具捡起来，下面要打防御战，所有的敌人都会从右边攻过来，许多霰弹枪兵都会掉能量块，旁边的弹药补给也够，它们靠近了声波也不会有什么影响。这里需要注意的是，声波黑电脑成功的判定标准





不是时间，而是威震天消灭全部敌人，如果敌人全灭了还没有成功，可能是有漏掉的狙击手在天上飞，找到并干掉。

◆困难难点

1. 本章汽车人的火力很猛，因此要慢慢走。第一个区域就不能轻易跳下去，站在上层消灭下层全部的车。飞到下到上层后，把武器换到左手上，点死远处所有敌人，然后靠右走，因为靠近大门又会冲出来两个。往前走还有一个炮台，这个路段没什么能量块，因此要慢慢来，往前走之前先看准远处的掩体，以防被突然冲出的汽车人打死。

2. 在控制室与大批霸天虎汇合，在商店整理一下，声波放下桥后先不要过桥，虚晃一下让右边的汽车人露头，接着其他汽车人会自动跑到这个位置对威震天发动攻击，在过桥之前把它们全部消灭，左边可能会有一、两个落网之鱼，同样可以在过桥前解决。接着从左边走过去，用火箭筒打大机器人时注意最好跳起来开枪，否则火箭弹会打到平台上。下个区域身后有商店，位置也相对安全，用火箭筒把下层的汽车人打完。

3. 下个区域的稳妥打法是杀完全部敌人再往上飞，策略与之前相比基本不变，只是注意弹药的补给要跟上，因为敌人血厚了不少。如果想求速度的话，可以拼一下，在稍事清理敌人后直接飞到中央建筑的二层，那里有个商店，储存点也在那里，冲上去和敌人对轰即可，一边打一边躲是有胜算的，只是要想办法把敌人引到商店这一层来，而不是盲目的往上飞。

4. 大机器人登场的场景，先杀完杂鱼，然后会到达储存点。跳到一层，往目标指示的大门面前走，一旦出现大机器人登场的提示后就马上面对大门，后退到房间的另一端，机器人一露脸就用RIOT CANNON狂轰，就算看到它有扔出辅助装置的动作也不要停火，除非看到无敌效果已经出现，这样的话有一定几率能在辅助装置生效前就将其打烂。大机器人走过来后，就利用右边的柱子挡一下，子弹打完后从左边迅速逃走，再补几发火箭弹它就可以归西了。

5. 声波黑铁甲龙的过程并不难守，首先场景里的道具和装备补给箱好多，合理利用能轻松不少，需要注意的是攻击和辅助道具都只有从战场上完全消失才算用完，如果刚放出一个就去捡下一个的话，那之前的即使扔出来也不算数了，所以在捡道具时要留心一下。敌人还是集中从右边来，在最后一批的时候可能会从左边过来几个，它们刚跳下来的时候可以用RIOT CANNON狂轰，最后能冲到面前的一般都是霰弹枪兵，还是有点威胁的，注意及时后退不要硬拼，能量块由于是装在容器里的，要打烂才能捡起来。最后一批会出现大量狙击手，这时千万不能站着不动，一定要从头到尾积极跑位，不然两枪威震天就直接挂了。

成就"Club Con!"

稍微有点麻烦的成就，得找五个汽车人挤在一起的时机。选择简单难度，打到拒绝完擎天柱，接着要跳下一个悬崖，往前一直走，进门后能看到一个商店，下个区域有好多粗铁柱，马上去左前方的铁柱后面躲着，此时看右前方的铁柱附近有一圈掩体，然后不时往右边晃晃，其他汽车人会自动往这里聚集，等人数在五人以上了，赶紧用威震天的能力飞过去，看准位置迅速按RB冲下去，没成功的话就选读取上一储存点。

各种小BUG 3.第二章穿过广场进入建筑内，擎天柱要和战戟一起把一个石像给推开，本人控制擎天柱在石像旁等了半天也不见战戟过来，出去一看发现它跟另一名大众脸汽车人卡在一起了，各种抖但就是过不来，最后只能选择读档。

第十一章 红蜘蛛的背叛

◆流程

控制角色	红蜘蛛、钢锁
所属阵营	霸天虎/汽车人
蓝图数量	无
录音数量	9个

起初是控制霸天虎小杂鱼，到控制室检修线路，然后被红蜘蛛给宰了。可以操作红蜘蛛后，不要出控制室，门左边就是录音01，放个炸弹在悲催的小杂鱼头上，接着要迅速秒掉对面的三个敌人，如果它们触发警报就没戏唱了。这里一共要黑掉五个警戒塔，再用EMP摧毁震荡波的信号塔，红蜘蛛的能力和飞过山一样是隐形，所以很方便。面前的警戒塔黑掉后，退回刚来到这个场景的位置，以面对警戒塔为准，变形左转，围着刚才出来的这个塔飞，然后注意看有个缺口可以进到一个控制室里，里面有录音05。还是回到刚才刚出来的位置，这次往右边一直飞，找到一个放有两个装备补给装置的露天平台，这个平台的前方有个控制室是可以从顶部下去的，里面有录音02。由于红蜘蛛的暗杀是在敌人身上放炸弹，动作的持续时间有点长，这里建议直接用隐形过去黑塔，成功后炮台会自动攻击敌人，无需我们动手，一旦出现红色的目标锁定提示，证明有敌人正在往警戒塔移动，迅速解决。

三座信号塔中，右边的一座相对要容易点，左边一座所在的建筑内会走出一队巡逻兵，这时可以用红蜘蛛飞到建筑物的左边角落，等大部分的人都走光了再进去收拾最后两个，就在左边这个控制室里，有录音03。最后一座塔要从正上方进入，这里也有飞过山章节中遇到的反隐形机器人，好在位置不算开阔，如果手里有SCATTER BLASTER，硬拼也是可以的。随便从斜坡的哪边下去，在两个斜坡底部交汇的控制台上放着录音04。EMP装好后，还要飞去外面给终端再装上一个EMP，大门打开后赶紧全速飞进去。经过各种漏电区域，轰开提示位置落地后转身，能看到背后被拦住过不去的位置有录音06，此时注意看右边有路可以通过去，记得这个位置。往前走会到达一个泛紫光的路口，左边通往目的地，此时右转，然后从左上方翻过去即可捡到刚才看到的录音。袭击总控制室的敌人，接下来靠近钢锁。

等红蜘蛛把废话说完，抓住再把它扔出去。一路用B键各种砍，Y键为冲刺攻击，按住LT是防御，按住LT的情况下按B键是用盾牌横扫，RT则是捡起物体，再按RT便会投掷出去。钢锁势力超强，所以这一路又是屠杀。见到飞标后，震荡波会说一大堆废话，此时先顺着房间左侧走，能找到一个带电的门，这个门背后就是录音07，需要放出飞标后，才能把这个门打烂，捡到录音。这里会出现很多敌人，它们的移动比钢锁快，捡起爆炸物扔出去是最好的对抗办法，这些爆炸物会不断补充，需要注意的是，钢锁虽然有五百的生命值，但看到护盾要坏了还是应该选择在一旁躲一下，全敌人后把飞标放出来。



跟着飞标走，来到一个房间后，把四处都查看一下，飞标开门后进去，一到岔路口立刻左转，把一扇可破坏的门打烂，接着再砸掉商店，在里面房间的最左侧找到录音08。下个场景会遭遇炸弹，对抗思路依旧是扔爆炸物来砸它，杂鱼什么的不必管，集中精神对抗炸弹就行，时刻注意护盾的消耗，万一掉血了就捡场景中的能量块。用炸弹开门，飞标触发了防御系统，等其解除后故意从道路的洞掉下去，在右前方的地方捡到录音09。

◆困难难点

1.黑信号塔的过程和之前没有太大区别，按照前文给出的方法即可通过。这里是黑掉一座塔到达一个储存点，利用这一点可以混过相对棘手的位置。相对最麻烦的那座塔最好能低调通过，实在不行的话可以在到达底层后，趁敌人不注意发动能力，摸过去把塔黑掉。终端上的EMP装好后可以立刻变形起飞，迅速到将要打开的大门口，门一开就挤进去。

2.钢锁的前半段对抗是思路是盾牌格挡，然后前冲到敌人面前，用盾牌先把敌人掀翻，然后再补刀。与炸弹的战斗就是用爆炸物丢它，后半段敌人的火力压制会相当猛，这时不要顾虑太多，开着盾左右移动，在两个能量块刷新点之间不停捡爆炸物丢它就行了，只要尽量少被其导弹打中就好。

成就"Internal Affairs!"

可以先把警戒塔开关的位置熟悉一下，三个在警戒塔底部，两个在塔旁边的走廊，周围一般有爆炸物，而且在露天，特征很明显。这个成就比听上去要容易很多，有两种方法可以达成。第一种是常规打法，把大门炸开后立刻隐形，黑掉前方的第一个，之后趁能力为消失，变形往右前方，落地马上再开隐形，趁效果未消失前飞走，可以一连串黑掉五个。又或者玩家可以尝试这种方法：选择简单难度，先不管什么警戒塔(如果顺手可以黑掉经过的一两个)，先去把主线中的信号塔黑掉两个(推荐中、右)，然后会到达存盘点，再选择读取上一储存点，玩家就会回到红蜘蛛刚炸门出来的位置，这时能发现好多敌人都消失了，开心地去把剩下的塔搞定就行了。之前已经黑掉的塔虽然看上去是没被黑的状态，但实际上系统已经记录了，不用管，把剩下的黑掉就可以了。

第十二章 钢锁粉碎一切



◆流程

控制角色	钢锁
所属阵营	汽车人
蓝图数量	无
录音数量	4个

钢锁掉到下层后，会来到一个地板破裂的地方，从左边下水，走进前方墙壁的破洞右转，捡到录音01。刚与前方的三个霸天虎遭遇又掉进洞里了，在这个场景左边角落的紫色仪器旁捡到录音02。斩断拦路的恶心东西，接着遭遇大量昆虫机器人，连打B键就能像放无双一样干掉它们。与反冲交上手后，它会放出昆虫机器人，这时只需要站着不动，它冲刺过来就翻滚躲开，接着上去猛砍即可。随后钢锁的力量觉醒，按RB变形，接下来又是屠杀，B近身攻击，RT喷火，Y键是终结技，可以对稍微大一点的敌人使用，最后让剑龙把你拉上去。

跟着剑龙走，在它跳下去的地方右转，能看到两个红色的东西，过去砍掉，录音03就在后面，拿到以后再跟随剑龙跳下去。路断了用前冲通过，前方的大门需要趁其打开的空

隙把爆炸物扔过去，炸掉开关。来到室外，再次遭遇大批昆虫，飞蛾一样的家伙可以扔爆炸物解决，也能跳起来砍，等它们集中出现的时候就变形成霸王龙秒杀。剑龙把钢锁拉上去后别跟着，右转在道路尽头捡到录音04，这也是本作的最后一个收集品。剑龙冲得太快，把路也给堵死了，先砍一下地面的开关，然后马上冲刺拿到上方的爆炸物，再跳到下层，丢到门后的开关上，速度慢了的话需要重新来过。

往前走可以频繁变形，大范围秒敌，顺便破坏目标设施，一路杀下去，需要注意的是这个部分护盾的耐久可能掉得比较快，提前找到那些持有能量块的在空中飞行的杂兵，跳起来砍就行了。在找到嚎叫的场景，先要和大量杂兵战斗，待嚎叫的生命值出现后，要变成恐龙形态去摧毁场景中的设施，这个只有在恐龙形态下才能办到，争取在一次变形中摧毁所有，即使是恐龙形态，按住RB也是可以冲刺的，而且还具有攻击判定，万一来不及就再等一次，杀敌越多提供的能量就越多，钢锁也能更快地变形。剧情过后，由飞标带着钢锁脱出，一路开炮狂轰，加速飞行。



落地后可以不用管杂兵，主要目的就是拿起爆炸物扔开关，钢锁要找震荡波寻仇。解决震荡波后全力脱出，按住RB不要松手。

◆困难难点

1. 本章前半段几乎就没有什么难点，在变身成恐龙形态前要考虑一下钢锁的生命值问题，别一味打得起劲。

2. 救嚎叫之前，先要持续和大批的昆虫战斗，场景内的能量块补给是够的。机关开启的特写出现后，赶紧杀虫子攒气槽，满了以后去最左边或者最右边的设施旁，准备变身，这里一共有六个目标要毁掉，一边三个，一般打两、三下目标就坏掉了，也可以用冲刺的攻击判定将其毁掉。确认其坏掉后立刻用前冲中断攻击动作来到下个目标跟前，不管杂兵全速冲刺的话，一次变身的时间绝对够用。

3. 飞标带领钢锁飞行的阶段全力冲刺，只打挡路的东西，其他一律不管，最后的霸天虎运输船在近身后贴着它开火能确保效率，避免浪费时间。

4. 去找震荡波的路上就两个难点，刚到这个场景时敌人的火力太猛，钢锁的动作有点慢，掉血过快。这里建议一直用盾牌防御，面对敌人就用盾牌横扫，一开始不要跑太快，这样只会弄得自己腹背受敌，尽量一点点地把敌人扫到下层或者往后推，到达目的地附近抓住机会扔爆炸物开门。跳跃者本来很好打，对着背后的弱点砍它们一下就死了，但是这里需要注意的是跳跃者的攻击虽然不疼，但是有可能会把钢锁撞到悬崖下去，因此瞄准远处控制器的时候一定要注意赶紧，不然一下就被推下去了。最后脱出直接冲刺，敌人的攻击力在这个时候很低。

成就"Slap the Grimlock"

在找到震荡波之前，会有个场景要炸掉两个控制器，这里会有不少跳跃者登场。选择简单难度，击倒两个跳跃者后爆炸物就会出现。把爆炸物拿在手上，跳跃者准备跳起来的动作太明显了，它准备跳的时候就赶紧往它的侧面移动，它到空中就一扔，然后它就被炸烂了。

第十三章 万众齐心

◆流程

控制角色	旋风
所属阵营	霸天虎
蓝图数量	1张
录音数量	5个

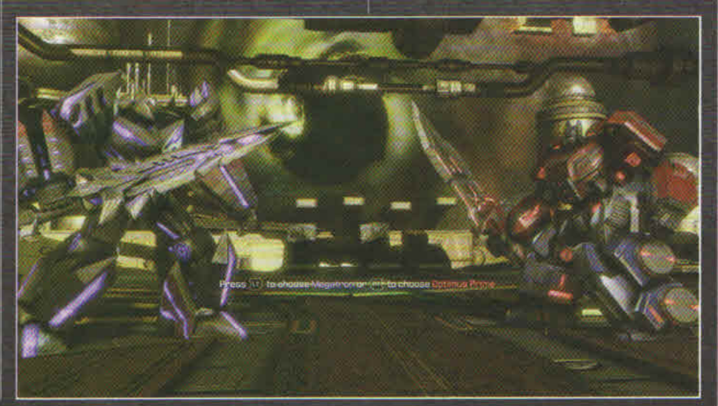
离开前去商店带上顺手的武器，按RB放出轰隆隆，突入进汽车人方舟，落地后放出激光鸟，接着再放出轰隆隆，由于两个小家伙非常强大，因此这一路声波只需要躲好补枪，执行任务就行了，战斗可以全部交给它们。需要注意的是声波放出它们的时候是没有无敌时间的，如果站在路中央会被汽车人打成马蜂窝。

可以控制天火后，飞出去破坏三条铁链，先用默认武器扫射铁链的外层，直到找到弱点，将其摧毁掉，三条铁链的弱点都在不同的位置，要尽快寻找，飞行过程中只要保持移动就不会被敌人命中太多次。

由于汽车人的活力非常猛，因此混天豹也没太多顾忌，防御着往前，一直冲到提示的地点，挡路的全部毁掉，这种火力强度下没办法等护盾恢复，只能尽快往前冲，路上有能量块补给，不要错过。

驱车去找混天豹，把场内的补给拾取一下，场景内的主武器和重型武器弹药补给点是固定的，还有一处能量源无限补给，观察好地形马上开战斗。混天豹的主要攻击方式有两种，全屏飞弹和火焰喷射，飞弹的降落轨迹是能提前看到的，被打中的话往往会中好几发，非常痛，因此一定要躲开。作战方法是灵活跑位，持续攻击混天豹，只要一看到它身上出现钩锁提示，就马上飞上去对准它的头猛攻，一旦看到按键提示就马上跳下来，否则会被打掉一半的护盾耐久，旁边有几处平台可以使用，但它们往往很快就被混天豹给打烂了，反复几次即可在天火的帮助下进入第二阶段战斗。混天豹使用盾牌后就不用开枪了，因为攻击全部无效，把其引到天火扔下的EMP上面去，接着用钩锁撂倒它，马上使用空袭锁定给它重击，随后会出现其他杂兵干扰，不要去管，我们的目的依旧不变，再来两次就能搞定了。

剧情过后，要选择是控制擎天柱还是威震天，B键为攻击，Y键为重攻击，LT键为使用盾牌。如果选择擎天柱，对抗思路为先近身，然后用LT格挡威震天的攻击，它动作一停止就猛砍。威震天变形的话就慢慢往前走，它一开炮就闪避，接近到一定距离它会变回来，威震天的旋转攻击只要按住LT就能轻松防御。如果中了EMP的话不要着急，按住LT键慢慢往后退就好，途中要是出现QTE，全是按B键。选择威震天的话要稍微麻烦一点，因为擎天柱到后来会频繁使用冲刺，近身它也能破防，好在不太痛，由于找不到什么空隙，建议在其距离够近后直接砍。总得来说威震天没有擎天柱难对付，但后者没有前者那么耐打。



◆困难难点

1. 天火的部分要想节约时间，就要快速用默认武器扫射，不需要把铁链的外层装甲一块块打掉，基本机枪从一端扫射到另一端就行了，只要打中三、四枪弱点就会显示出来，利用这种方法可以节约大量时间。打第三条铁链时可能会遭到敌人攻击，只要速度够快并保持移动，敌人连护盾都没有机会摧毁。

2. 混天豹的路程很短，B键的攻击连按两下就行了，初始位置把身后的敌人打完再走，路上能量块很多，惟一称得上威胁的是两个大型机器人，赶紧靠近后放能力秒掉，一般杀死它们后都有能量块捡。爵士与混天豹的部分与之前没有太大区别，只是注意其攻击力非常高，记得及时去补血就行。最后有跳跃者干扰的时候，还是专心攻击混天豹，只注意把混天豹拉倒的时候不要被跳跃者打到，最好能把时间差调开。

3. 最后推荐选擎天柱，因为打威震天比打擎天柱要简单。困难难度下手上的盾牌三剑就烂了，这里推荐威震天普通攻击的时候就顶着盾牌横向移动，估计它会打偏就直接用B键砍，重攻击太慢最好不要出。威震天一往后退就马上冲刺追过去，一定不能让它拉开距离变形开炮，对它进行连续压制。威震天的眩晕雷不可怕，大致动作还是能看清的，照常防御攻击。如果它有发动旋转攻击的准备动作，就要立刻后闪再侧闪，仅举盾防御一会就被打烂了。

全成就攻略



成就编号	成就名称	具体要求	点数
01	The Exodus	完成第一章。	10
02	Defend the Ark	完成第二章。	10
03	Metroplex Heeds the Call	完成第三章。	10
04	Eye of the Storm	完成第四章。	10
05	Cut and Run	完成第五章。	10
06	Death from Above	完成第六章。	10
07	Belly of the Beast	完成第七章。	10
08	Combaticons Combine!	完成第八章。	10
09	Megatron Returns	完成第九章。	10
10	The Final Countdown	完成第十章。	10
11	Starscream's Betrayal	完成第十一章。	10
12	Grimlock Smash	完成第十二章。	10
13	Till All Are One – (Optimus Ending)	扮演擎天柱完成第十三章。	15
14	Till All Are One – (Megatron Ending)	扮演威震天完成第十三章。	15
15	The Battle is Far From Over!	以简单难度完成游戏。	25
16	More Than Meets the Eye	以普通难度完成游戏。	50
17	All Hail You!	以困难难度完成游戏。	100
18	The Last Stand	第二章中第一个霸天虎跳跃者出现时，拯救两个汽车人。	15
19	Carnage in C-Major	第三章中用一次猛大帅的空袭杀死五名霸天虎。	15
20	Invisibility Spray	第四章中潜入设施时不被发现。	15
21	Target Master 2.0	第五章用带有瞄准镜的武器，击杀一名正在空中飞行的狙击手。	15
22	Car Wash of Doom	第六章中打爆全部追踪爆炸的空雷。	15
23	Club Con!	第七章中撞毁一架会变形成飞机的汽车人。	15
24	Fusilateral Quintrocombiner	第八章中把一名敌人从像球门一样的建筑物之间打飞。	15
25	I, Robot Master	第九章中摧毁全部红蜘蛛的图像与雕像。	15
26	The Harder They Die	第十章中使用威震天的能力，一次杀死五名汽车人。	15
27	Internal Affairs!	第十一章中在霸天虎启动警戒塔前，将这些警戒塔全部黑掉。	15
28	Slap the Grimlock	第十二章中用爆炸物杀死一名正在空中的跳跃者。	15
29	Monacus Spender	在商店花掉二十五万块钱。	25
30	Reconstructor	将一把武器的升级全部购买。	15
31	Master Builder	将全部武器的全部升级购买。	25
32	Teletraan 1 Regular	对全部武器、武器升级、能力、道具进行评分。	10
33	Chop Shop	购买全部武器和能力升级。	50
34	Beachcomber	收集所有蓝图。	25
35	Cassetticon Audiophile	收集所有录音。	25
36	Octopunch Scavenger	在故事模式或生存模式中打开十五个装备补给箱。	15
37	Reconfiguration Matrix	在多人模式中创建一个角色。	10
38	Headmaster!	将一个职业升至满级。	25
39	King of the Scrap Heap	将四个职业全部升至满级。	100
40	What Prime Directives?	解锁 Prime 模式。	25
41	Full Throttle Scramble Power!	在多人模式的任意线上竞赛模式中获得冠军。	15
42	Ultimate Menasor	在一场抢旗模式中抢到三面旗子。	15
43	Moonbase One	在一场征服模式中一人占领三块区域。	15
44	Ballistic Energon Goodie	猎头者模式中一次性带五颗头回来。	15
45	Heavy Metal War	在一场团队死亡竞赛中杀死六名不同的敌方玩家。	15
46	Robotopossum	在生存模式 Ignition 地图中抵御十五批敌人的攻击。	15
47	Maccadams Old Oil	在生存模式 DownFall 地图中抵御十五批敌人的攻击。	15
48	Space Pirates!	在生存模式 Oblivion 地图中抵御十五批敌人的攻击。	15
49	Rust Marks	在生存模式 Ancients 地图中抵御十五批敌人的攻击。	15
50	Ultra Power Master	在生存模式中花掉十万块钱。	25

成就01～成就14

剧情成就，其中13和14在一个周目内只能完成一次，具体解锁哪个要看玩家在最终章的最后选择控制擎天柱还是威震天，如果走两遍流程的话，推荐普通选威震天，困难选擎天柱。如果只想一次解决，那么可以在通关后马上选择继续（CONTINUE）回到游戏的最后一个储存点，把另一名角色选一次就行了。

成就15～成就17

难度成就向下兼容，通关困难难度能解锁全部三个难度成就，不过由于游戏有在同一地点死亡多次自动降难度的设定，因此还是推荐走两遍流程要稳妥点，第一遍普通，第二遍困难。

成就18～成就28

从第二章到第十二章的特定成就，在前文的攻略中已有详细说明，完成相应要求即可。

成就29～成就33

商店购物相关的成就，把蓝图收集齐后买全部武器、全部武器升级、全部能力就能逐步解开。该买的东西都买完后一般还差一点才能到二十五万，可以不停地换着买两个较贵的道具直到解开为止。需要注意的是32这个成就必须联网才能看到评分的选项，而且对道具进行评价只能在刚刚购买的时候，由于买了新的道具旧的就会变成未购买状态，买一个评一个是最好的。

成就34～成就35

全部收集要素的位置在前文的攻略中已详细列出。

成就36

故事模式中和生存模式中打开装备补给箱都算，十五个是很低的要求，故事模式有些场景随便一放就是四、五个补给箱，开一次两百五。

成就37～成就50

全部是线上模式的成就，部分要求相当苛刻，需要大量时间和过硬的技术，要想尽快解开，只能最好是能找好友一块刷，这样能大幅提升速度。值得一提的是，生存模式相关的成就是可以通过中途加入的方式解开的，如果你一不小心加入了一场已经防御到最后一批敌人的游戏并成功通过，那么你就赚了。



the amazing SPIDER-MAN

本作在之前宣传上并没有花太多的精力，导致游戏发售后虽获得了不少玩家的赞誉，却在知名度与影响力上都差了一截。不过本作的优秀程度自然不必多说，玩过的玩家都知道。再加上游戏的成就并不难，所有蜘蛛侠 FANS 没有理由错过这样一款好游戏。当然游戏在许多细节方面仍然与“《阿克汉姆》系列”这种一线大作有一定差距，制作组仍需花一番心思。

文 华尔兹　美编 心の永恒

X360	超凡蜘蛛侠	Activision	动作
	The Amazing Spider-Man		美版
	2012年6月26日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上玩家

基本操作

X360	作用
B	发射蜘蛛丝/按住为使用投技
X	攻击
Y	反技
A	跳跃
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
LB	快速躲避到墙上
RB	WEB STRIKE/按住为发动 WEB RUSH
LT	拍照
RT	蜘蛛丝摆荡
START	暂停菜单
BACK	手机菜单

系统说明

战斗系统

玩过《蝙蝠侠阿克汉姆城》系列”的玩家一定对本作的战斗系统比较熟悉，除了华丽的普通攻击外，当蜘蛛侠头上冒出白色的信号时只需按Y即可进行反击。在多次连击后，连击数呈现红色时，按B键即可使用终结一击，具体的连击数会根据升级来定。部分敌人必须使用终结一击来击倒，后期持有盾牌的敌人需要利用方向键+AA的方法绕到敌人身后攻击。在后期战斗中有不少敌人的攻击无法用Y还击，此时最好的办法就是按LB迅速躲到上方，这一战斗技巧需要早日掌握。

道具使用



游戏中在战斗场景中有个别闪光的道具可以利用，按RB之后可以将道具砸向敌人，被砸的敌人会呈现晕眩状态，此时上前按B键即可将他们绑在地上，相当于直接使用了终结一击，在不少敌人较多的场景时使用道具是非常重要的。不过在使用前需要确定敌人是否在范围内。

Web Rush

按住RB便可进入蜘蛛侠第一人称视角，此状态下瞄准可落脚的地点，之后蜘蛛侠便可瞬间来到该处，瞄准中会进入类似子弹时间的状态，游戏中利用这个系统可以在高速的战斗状态中使用STRIKE撞击敌人、使用道具或者躲在指定地点。游戏中不少地点也需要通过该状态下瞄准后前往，战斗环节也有不少需要利用Web rush瞄准后发动WEB STRIKE攻击的。在潜入环节也可以利用该系统瞬间来到敌人头上展开偷袭，是游戏中玩家必须掌握的技巧。



潜入系统

本作同样拥有潜入要素，蜘蛛侠在未敌人发现的情况下，身旁一定范围内会呈现出紫色蜘蛛网范围，敌人进入该紫色区域便可按下RB发动偷袭，成功后可以将敌人一击必杀。在后期蜘蛛侠习得特定技能后，可以通过将敌人用蜘蛛丝缠绕后吊起来，是非常实用的技巧，需要早日掌握。在被敌人发现后需要第一时间利用LB或者WEB RUSH躲到敌人视线之外。

心得



◆建议玩家早日习得将敌人用蜘蛛丝吊起来的技巧——THREAD，然后在未被敌人发现前使用WEB RUSH来到敌人头顶上的天花板处即可发动偷袭。后期还可以习得同时偷袭两个敌人的技能——DOUBLE THREAD，在面对后期敌人多的情况下非常好用。即便被敌人发现了，如果场景比较大的情况下，也可以按LB迅速躲在角落中等待下一次偷袭机会。使用够次数后还会获得相关的成就。

◆此外将敌人旋转一圈再甩出去的技巧——WEB-CYCLONE不仅攻击力高，而且可对群体攻击，推荐尽早学会。

其他一些如帮助寻找收集品的技能也可以尽早学会。

◆玩家在大地图中执行任务时可以尽量将所能收集到的内容都拿全，在玩家来到收集品附近后首先会有声音提示，此外在冲刺范围内可以拿到的物品会提醒玩家按RB键去取得。当玩家收集到500本漫画后，最后200本的位置会出现在地图显示中，非常方便。

主线攻略

本攻略以SUPER HERO难度为主

第一章 Oscorpls Your Friend



格温以“研究”的名义，带彼得参观Oscorp公司，这里由Oscorp公司负责专门研究将人类的DNA与动物结合，而蜥蜴博士——科特·康纳斯曾是这里负责这一项目的研究员。途中彼得2人遇到了阿利斯特尔博士，他是位有些自大的机器人制造专家。随后，在彼特与格温运送一位被注入病毒的人时略感不安，果然这些原本在玻璃中的狂人们开始失控，整个实验室被它们破坏、占领变成一片狼藉。

彼特不知从何时就换好了蜘蛛侠的服装，游戏开始救下格温后，便是简单的跳跃教程，在后面几个房间内还可以首次学会使用蜘蛛丝进行摆荡。在与小型机器人战斗中取得胜利后，找到格温，来到控制室按下开关，按住RB发动Web Rush寻找那堆红外线中可以落脚的地点，之后在旋转的风扇面前需要连续按B

键吐蜘蛛丝将风扇黏住后通过。爬管道的过程相信玩过《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的玩家一定觉得很熟悉。在将一群小型机械放倒后就可以回去找格温了，背着她回到之前的房间便会将门打开。由于不能将病毒释放出去，Oscorp 大部分研究人员被困在了研究所内，而格温更是因为被咬到而感染，留给蜘蛛侠的时间不多了，彼特必须想办法救他们。



OSCORP TOWER收集部分

Audio Evidenee

背着格温逃跑的流程，在一个走廊中，几乎是必经之路。

Audio Evidenee

第二次用 WEB RUSH 跳过布满红外装置的区域后，在下面桌子上找到。

BOSS 战 S-01



游戏的第一场 BOSS 战，战斗一开始需要按住 RB 使用 WEB RUSH 寻找 S-01 身上的弱点，之后按 RB 使用 WEB STRIKE 攻击。在其正面、左右边以及后面各有一处弱点需要在发光时发动攻击，由于 BOSS 会转向，所以后方的弱点需要按 RT 尽量快速荡或者使用 WEB RUSH 到身后再破坏。

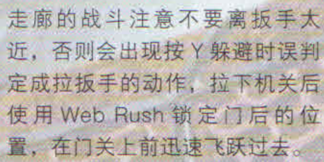
BOSS 的主要攻击方式为使用激光以及导弹，可以在导弹近身时按 Y 避过，激光则破坏力比较强，最高难度被打中两次就挂了，建议以横向移动为主，期间可以按 RT 摆荡躲避。

第二回合 BOSS 使用眼前激光时便可发动 WEB RUSH 捕捉双眼的红色弱点，这里有连续按 X 的 QTE，注意在每连续攻击三次左右后会有躲避激光的 QTE 出现，如此反复拆掉双眼后，下一回合还需要连续按 B 使用蜘蛛丝将它腿上的风扇破坏，游戏中的蜘蛛丝发射基本是自动瞄准的，玩家只要掌握大概角度连续按 B 键即可。将全部腿破坏掉后对着面部使用 WEB STRIKE 即可对 BOSS 施展终结一击。

第二章 Escape Impossible!

画面一转，蜘蛛侠来到康纳斯博士被关的地方，最后的希望只能依靠曾经是 Oscorp 公司的康纳斯博士了。彼特决定带博士离开这里，展开一次越狱行动。

先爬通风口来到关押犯人的地点，从左边跳上去便可找到机关按钮。本想将博士放出来，可没想到来搅局的狱警误打误撞把其他犯人也一起放了出来。没办法，只好去收拾烂摊子。从上方的缺口上去，收拾掉下面几个犯人，走廊的战斗注意不要离扳手太近，否则会出现按 Y 躲避时误判定成拉扳手的动作，拉下机关后使用 Web Rush 锁定门后的位置，在门关上前迅速飞跃过去。



失火的场景，玩家可以沿着墙爬行过去。之后会遇到黑猫——Felica hardy，显然彼特这次误放出了位危险人物，与她的交手需要等到日后。



在出口处会遇到使用枪械的敌人，和蝙蝠侠一样，蜘蛛侠同样无法按 Y 键躲避枪械，不过蜘蛛侠胜在速度快，可以马上按 LB 避开。在有红外线瞄准玩家时就需要马上进入 Web Rush 锁定敌人，之后 WEB STRIKE 飞到敌人面前攻击。



Beloit Psychiatric收集部分

Magazin

进入开启关犯人机关的操控室内必定会拿到。

Magazin

还是这个场景，下去解决掉逃出来的犯人后，走进那个保安所在的房间，进门左后方便能找到。

Magazin

下一个场景，蓝色饮料机旁边。

Audio

还是这个场景，面对上面那个收集点，左后方 2 楼便能找到。

Magazin

爬过一个通风口后房间的地上，非常明显。

Audio

在有两个气球和几个神经病的场景，右后方轮椅上。

Magazin

着火的地点，跳过第一堆火后，在第二个落脚点。

Magazin

下一个场景爬过通道后，解决几个敌人，在角落处可以看到，比较明显。

Magazin

还是这个场景，手推车旁边的角落找到。

Magazin

即将逃出的室外场景，干掉一个狙击手后先别下去，在角落跳过火堆后找到。

在将博士带往彼得家后，蜘蛛侠需要帮博士找到研究所需要的相关资料。在那之前首先需要去安装三个信号接收装置，只要靠近电话地图中的指定三个地点，按住 RB 使用 Web Rush 锁定目标后即可。

之后前往带有星号标示（有点像美国队长的标志）的任务所在处，这里会遇到BOSS犀牛人。

BOSS 战 犀牛人 RHINO



这算一场小型 BOSS 战，犀牛人在近距离下的震地攻击时蜘蛛侠头上会呈现红色信号，此时建议马上按 LB 躲开。此战需要拉开足够距离，吸引犀牛人往写有“SWAT”的装甲车上撞，在犀牛人冲过来时会有按 Y 键的提示，成功躲避后犀牛会一头撞到装甲车上出现硬直，此时使用 WEB STRIKE 便可对其造成伤害，如此反复几个回合就能将它收拾掉。

第三章 In the Shadow of Evils Past

爬行阶段蜘蛛侠得知藏有Oscorp重要资料的箱子即将被焚毁，彼特必须抓紧时间。

前行不就便需要用到偷袭的技巧，玩家只要在敌人附近，在不被发现的情况下等他们进入紫色区域展开偷袭即可。肉搏的话，这里的敌人相对之前要稍强一些，在高难度下如果红血了可以按LB躲在上面恢复体力。场景中的瓦斯罐道具可以用来砸晕成群的敌人，收拾掉第一批敌人来到上方后记得先把持枪的敌人收拾掉。

战斗结束后利用发光的箱子打开路，找到通风口。跟着电梯下去，再从通风口来到另外一边，这里利用旁边的通风口可以找到收藏品，顺便可以从背后偷袭掉持枪的敌人。

几场战斗结束后，蜘蛛侠在操控室找到了伪装成士兵的女记者Whitney她在这里试图挖掘一些隐藏内幕，其中就包括那个即将被焚毁的箱子。没聊一会儿持盾牌的敌人便会出现，使用左摇杆+A翻越盾牌后的攻击便可将其打倒。

之后在地下布满红外线的场景对付上方的机枪，玩家需要先对着它连续按B键用蜘蛛丝将机枪的视线封住，之后再使用WEB STRIKE瞬移过去拆掉。再次碰到Whitney，这次她会让蜘蛛侠帮忙拍照片，将焦距调到最大，对准那个写着“Oscorp”的大箱子拍照即可。

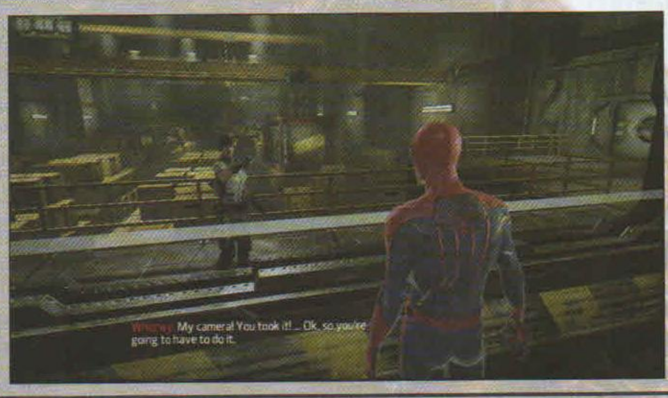
下一个场景是一场真正的潜入战斗，这里收拾掉警卫最好的办法就是趴在墙上等敌人靠近蜘蛛侠的紫色区域后按RB偷袭，如果被人发现了除了马上按LB闪到上方外，还可以用Web Rush瞄准附近的通风口，躲在通风口里可保安全。可以的话最好提前将偷袭技巧升级，这样就可以利用Web Rush瞬移到敌人旁边非常容易地得手。

下一个场景可以先利用通风口爬到持枪敌人身后偷袭，将持枪敌人解决后就可以下去与杂兵展开肉搏了。结束战斗后操作左右两个计算机，将门开启。

剧情后为了救被敌人俘虏的Whitney，蜘蛛侠需要从上方的缺口进入内部与敌人战斗，建议下去前可以先用Web Rush来到对面的墙上，发动偷袭先放倒一个。

在将箱子中的资料拿出来时，会遭到敌人的袭击，这里由于敌人的火力会瞄准Whitney，所以蜘蛛侠需要快速用Web Rush来到敌人面前将他们收拾掉，由于高难度下Whitney比较容易死，所以这个环节尽量速战速决。

在利用摆荡来到出口时会遇到持机枪的重装敌人，在其准备开枪的时候蜘蛛侠头上会出现红色信号，此时马上按LB躲在上方，之后再按RB使用WEB STRIKE近身攻击即可，等他再次使用机枪时方法同上，两个回合就能收拾掉。



Oscorp Archives收集部分

Teeh Pieces

偷袭第一个敌人后在旁边找到。

Magazin

拿到上一个收藏品后，用WEB RUSH往远处看，在右上方可以找到一个敌人，就在那个平台上。

Oscorp Manual

下一个战斗场景，下去后回头往后看，在箱子旁。

Oscorp Manual

钻过第二个通风口，在偷袭两个敌人后，其中一边地上找到。

Audio

从通风口来到重兵把守的区域，从第二个通风口进去，爬行一段后找到。

Teeh Pieces

还是这个场景，呈凹形堆着的箱子后面。

Teeh Pieces

还是这个场景，拿到上一个后在旁边2楼就能找到。（见右图）

Magazin

依然在这个场景，从2楼来到另外一边后，白色升降车左边，在箱子堆中。

Magazin

在将持盾的敌人解决后，在这个房间中找到。

Photo

剧情拍照，不会错过。

Audio

拍照结束后，下一个场景下面角落。

Oscorp Manual

同样在这个场景，在箱子后面找到。

Magazin

还是这个场景，下面带电的地方，旁边可以找到。

Teeh Pieces

依然是这个场景，在几个箱子上面。

Teeh Pieces

下一个场景，通道中左边有通风口，进入后便可找到。

Teeh Pieces

下一个地上布满红外线的场景一进门往左边看，地上能找到。

Magazin

还是这个场景，其中一扇门旁边。

Oscorp Manual

碰到女记者后，来到通道中，靠右走就能找到，很明显。

Teeh Pieces

火炉场景，救女记者前，左下角。

Magazin

还是这个场景，从上方进入室内救女记者前，下方就有。

Teeh Pieces

保护女记者的环节，右边的一扇门里，在比较靠外的角落中，需进入才能看到。

Oscorp Manual

在背着女记者逃跑的过程中，来到成堆箱子的场景，地上可以找到。

Magazin

同样是这个场景，一样在地上。

Magazin

同样这个场景，在箱子的顶上。

第四章 The thrill of the Hunt

蜘蛛侠需要帮博士取得Vermin的DNA样本，出去在旁边就能看到一个之前逃出来的精神病患者，将他抢走交给警察可以完成一个支线任务。这种支线任务在后期还会多次出现。

在进入地下水道后，建议使用摆荡前进，这样会快很多。途中可以找到一个阀门，拧开后需要在门关上前使用Web Rush快速通过。

在来到多分歧的场景中，蜘蛛侠会向周围释放蜘蛛丝，玩家在选择时，手柄发出震动便可确定是正确的路。本以为抓到Vermin了，没想到半路杀出程咬金，将它解决掉后玩家还需要回到之前的分歧场景，利用蜘蛛网再次通过震动判断走向。

注意这里的战斗场景，多数敌人必须使用连击后的B键终结技才能击倒。走到有骷髅标志的尽头，跳到上方平台展开战斗，这里的战斗由于敌人数量众多而且还有喷毒液的敌人在，需要小心应付，在红色提示出现的时候就按LB躲在上边即可，这里有场景道具可以利用一下。战斗结束后再次拧开一个闸门，通过对面时速度要快。

过道中面对多个喷毒液的敌人时需要从上方通过，尽量不要惊动他们，否则后果不堪设想。来到出口附近便会与Vermin战斗。

BOSS 战 Vermin



与它的第一场战斗难度不高，玩家只需使用连续攻击，在对方还击时连续按Y避开即可。几个回合后BOSS会跳开，消失在视线外，蜘蛛侠此时应该积极移动，按Y键连续翻滚，避免被其落下攻击砸到。等他下来再用拳脚相加，不出几个回合就能结束战斗。

好不容易快取得了Vermin的DNA样本，没想到又会有机器人来搅局，玩家需要用蜘蛛网破坏掉它们的防御层后，再按住B键使用投技破坏它们。之后从上方的通风口离开。

Vermin出去后带领大量老鼠对纽约市造成了暴动，玩家需要顺着地面上奔走的老鼠移动，不一会儿就能找到Vermin，跟着它进入下水道。

下去后第一件事依然是在分歧中找到震动的方位。第一个地点会有三种敌人正在混战，过去开战前不妨先用偷袭的方法解决几个，注意身上发光的机器人，需要使用蜘蛛丝连续攻击，解除其身上的防护罩后再攻击即可。

在后面的场景中由于敌人众多，且多用远程攻击，高难度下有些难度，建议直接用Web Rush搬场边的道具砸向敌人，之后马上按B用蜘蛛网将他们封锁。

再次回到岔路寻找震动点，这里战斗方式与之前一样，全部敌人消灭后跟着老鼠的奔跑方向走。从集装箱的缝隙进入下一战场，这里同样以利用场景道具攻击敌人为主，战斗结束后继续顺着老鼠群流窜的方向，从墙里爬出后，没走两步便会再次与Vermin交手。

BOSS 战 Vermin 2



对方这次各方面都不能与第一次战斗同日而语，首先将其冲撞攻击需要马上按LB躲开，注意它的反击。玩家在对其连续攻击的时候还需要小心成群的老鼠集合在一起时对蜘蛛侠造成伤害，在攻击Vermin时不能贪多，打个几下就可以按LB先撤离一下。战斗结束后终于取得了DNA样本，不过没想到紧接着一场大战在等着玩家。

West Pumping Station收集部分

Magazin

拧开闸门后，冲过去，走过下面有毒液的地方右转。

Magazin

第一次用蜘蛛丝找路后，在消灭一个敌人后跳到墙壁上，来到下面有毒液的红色柱子上，十分明显。

Magazin

第三次用蜘蛛丝找路后，在解决几个敌人后，右下的角落里。

Photo

在来到一堆箱子的地点拍照，这里由于有剧情提示，所以不会错过。



Photo

在拧开第二个阀门前，先连续跳过红色管子的落脚点，在对面上方平台有残破机器人可以拍照。

Magazin

在爬过通道，经过墙壁上写有F1字样的地方后，地上有毒液的岔路向右走。

Magazin

面对有个下面有毒液，瀑布流水一样的地方，往左边走，前行后向右拐，在两个白色墙壁间有铁架支撑的平台，使用WEB RUSH移动到上方铁架上，在对面上方平台上就能找到。

Photo

同样是这个场景，从铁架上下去，之后顺着地面上的黄色虚线走，拐弯处便能找到拍照地点(墙上写着F5)。

Audio

进入第二个小水道后，在用蜘蛛网选择道路的场景，进入圆形的缺口，下去后用蜘蛛丝封住风扇，在里面找到。

Magazin

还是在选择道路的场景，进入右边是垃圾堆，左边是较矮方形入口那个较高的方形入口中，穿过布满毒液的走廊便可找到。



Magazin

布满敌人场景的左边，由于是必经之路，不难找到。

Magazin

在这里第二次用蜘蛛丝找到较高的上方缺口后，通过可乐标志的地点，从平台下去，有一辆列车，将它拉过来，去里面就能找到。

Audio

跟着老鼠爬过集装箱后，下一个场景消灭敌人后，在一个木头箱子后面找到。



第五章 To Smash the Spider

这种飞行机械的速度十分快，玩家需要接近它们等待瞬间出现的时机提示按RB进行攻击，在追击时需要使用RT连续摆荡，在按B使用蜘蛛网后可以减缓它们的行动速度。飞行器的雷球命中率比较高，建议躲避时以横向摆荡为主，在其呈现紫色蓄力状态便是放大招的时候。此时一定要马上向远处摆荡或者用Web Rush瞄准远处的建筑躲避，否则高难度下可以直接将蜘蛛侠放倒。在对其连续攻击4次左右会进入最后的QTE。

紧接着会有两架飞行器一起出现。同时面对两架在高难度下着实要困难不少，建议追击时多用B键，在按RB发动攻击时有无敌时间，可以利用这一点躲避另外一只放的大招。在面对多颗雷球时可以试着走地面减少被打的几率。优先干掉一只以后就好办了。

由于信号接受装置被破坏，蜘蛛侠不得不试图重新安装它们。这次重新安装信号装置时可以顺便逛一逛纽约，沿路记得收集几本漫画。之后还会出现将中毒的民众送往医疗地点的支线任务。

在回到家中虽然解药已经研制成功，不过在与格温视频通话时，之前被咬的医生都出现了异状，蜘蛛侠必须抓紧时间，再次前往Oscorp将解药交给他们。



第六章 Smythe Strikes Back!

这个入口在大楼中央部位，进入后先从天花板上用偷袭的办法将敌人一个一个吊在天花板上，之后战斗记得连续按A，跳跃到盾牌敌人背后再攻击即可。

从电梯间往上爬，从天花板上将下一场景的敌人都吊起来，之后继续从电梯间往上爬，在最上方可以找到一个通风口。进入通风口后，在爬行过程中会遇到袭击，注意按Y键躲避。

来到下一个房间，由于这里的蓝色屏障只有机械可以通过，蜘蛛侠需要按B键抓住一个，往屏障后的圆形装置上砸，破坏后屏障便会消失。

面对两个重机枪敌人的时候玩家可以按LB迅速跳开，这样敌人会进入可被偷袭状态，从天花板上过去偷袭吊起一个再对付剩下的那个就好办了。

接下来的房间要面对机枪台，直接Web Rush瞄准后摧毁即可。后面进入研究所的路线大家应该都熟悉了，对着风扇连续使用蜘蛛网封住后通过。后面还有两个机枪台需要对付。

找到格温等人后，没想到阿利斯特尔博士将药抢了过去，并对自己腿部进行了注射，意外的是解药非但没起作用，反而使得博士的腿痛苦不堪，从而瘫痪。果然如格温所说，不该相信康纳斯博士吗？

之后蜘蛛侠需要迅速离开这里，在后期面对多名小型机械炮轰时，蜘蛛侠需要撑到门打开为止，这里可以故意展开近战，引机械抓住蜘蛛侠发动连续按X之后挣脱的QTE来争取时间。门一开启就利用Web Rush马上离开这里。在跟着电梯往上爬的过程中还需要注意改变爬行轨道来躲避红外线。

在房间内战斗结束后从门出去，利用Web Rush迅速通过缺口，在充满雾的房间会与蝎子人（Scorpion）展开第一次战斗，由于只是试探性的对战，难度不高，只需注意其多种通过按Y便可躲过的反击即可，在其咆哮后会使用尾巴喷毒液横扫攻击，这招不能按Y躲避，且攻击范围很广，建议马上按LB迅速跳开。战胜蝎子人后从缺口爬出便可离开那里。

OSCORP TOWER Part 2收集部分

Tech Pieces

开场下去后桌子上就有一个。

Magazin

同一场景，靠左边的地上。

Audio

也在这个场景，北边大电视前的桌子上。

Tech Pieces

下一个有盾牌敌人的场景，围着中间圆形周围找就能找到。

Magazin

同样在这个场景的角落。

Oscorp Manual

下一个场景面对写有“Oscorp”的大墙，然后往左边的角落走就能找到。

Tech Pieces

同样是这个场景，在写着个“2”的电梯里。

Tech Pieces

从电梯间爬到下一个场景后，面对3号电梯，右后方的椅子上。

Magazin

同样是这个场景，左边的柜台上可以找到。

Tech Pieces

爬通风口后，来到房顶，路途中左边就有（有声音提示）。

Tech Pieces

同样在爬的过程中，快接近出口的右边。

Oscorp Manual

爬出去后下一个场景先别下去，左上方就能找到。



Magazin

还是这个场景，在用机械将两个机关砸掉后，右边的地上可以找到。

Photo

还在这个场景，对着中央的装置拍照。

Photo

依然是这个场景，先爬到墙



上，再对着2层一个玻璃后的内容拍照。

Tech Pieces

下一个场景左边的地上，十分明显。

Magazin

同样这个场景，右边上方平台的电脑前。

Tech Pieces

走过敌人战斗服放置的场景后，过门右边就能看到，也很醒目。

Oscorp Manual

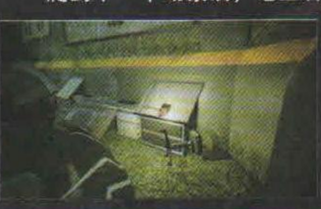
走到布满红外的场景，可操作的装置前便可拿到。

Magazin

下一个红外场景，穿过红外后，桌子上就能找到。

Magazin

爬到下一个场景后，地上右



边板子上。

Oscorp Manual

同样在这个场景，左边的电脑桌上。

Tech Pieces

还在这个场景，门口附近，十分明显。

Tech Pieces

逃走后期，爬过电梯后，走过一个带有屏障的房间，在对面就能找到，比较明显。

Photo

找到上一个后往前走一点，玻璃后面有一条蛇形状的机器人，对着它拍照。

Tech Pieces

继续往前走会看到两个机枪台，第2个机枪台所在处的角落。

Oscorp Manual

下一个全是被感染研究人员的房间，右边桌子上。

Magazin

消灭被感染的研究员后会有敌人破窗而出，进入其中一个窗户里便能找到。

Audio

还是这个场景，在一个倒下的椭圆形装置的旁边。

Tech Pieces

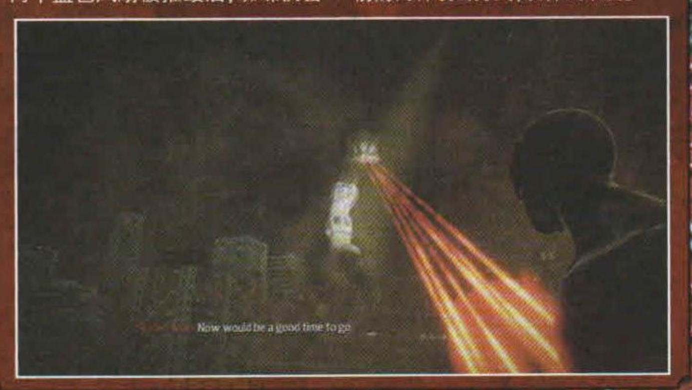
下一个场景，在有屏障的房间前。

BOSS战 S-02

紧接着迎接一场气势如虹的BOSS战，开场需要利用连续按B的蜘蛛网攻击BOSS身上蓝色的风扇，在S-02使用激光射线的一瞬间（头上会有红色提示）需要玩家马上按LB躲避。

前半场S-02几乎只会使用这一种攻击方式，在将其中一边破坏掉后，下回合S-02会加快激光发射的频率，此回合同样需要瞄准BOSS左边的风扇用蜘蛛网攻击，两个蓝色风扇被摧毁后，蜘蛛侠会在平台上与BOSS展开决战。

开始BOSS会使用触手攻击，这里其实只要等蜘蛛侠头上冒红色信号后按LB躲开即可，同时还需要继续连续按B键使用蜘蛛网攻击器眼部。此战每回合结束都会有QTE，内容是一样的。第二个回合BOSS会在地面发射横扫激光，玩家只要跳跃躲避即可，使用RT用蜘蛛丝摆荡也可以，躲过攻击后别忘了继续用蜘蛛网攻击。第三回合则是融合了之前的两种攻击方式，没什么难度。



回到家中的彼特显然已经劳累过度，同时伴随着自己的是绝望与猜疑。不过康纳斯博士最后从彼特身上采取到了最好的样本，相信这次可以真正的救格温等人，然而就在此时格温那边遇到了大麻烦，阿里斯特尔博士命令机器人袭击了那里。

由于有干扰雷达，蜘蛛侠的电话无法显示大地图中的位置，此时玩家需要登上大楼高点，在画面中找到一根红色光柱，前往那里将干扰装置破坏即可使电话地图恢复正常。

第七章 Spidey to the Rescue


■没事在这吊了好多人上去……

这里的潜入部分，如果之前已经学会了从天花板上同时吊起两个敌人，就再简单不过了，玩家只要从天花板爬到敌人头顶上，在不被发现的情况下两个两个的偷袭掉即可，由于场景很大，偷袭后马上按LB退开，即使被发现了敌人也找不到你。

在操控室与研究人员联系完毕后，前往2楼解决两个敌人，这样大门便可开启。来到大厅中，这里有四根柱子需要蜘蛛侠到房间中依次通过破坏装置将它们降下，不过在这之前需要先解决每个房间上方的机枪台。记得每降下一根柱子就去操作电脑，开启下一个房间的屏障。至于里面的敌人建议全部使用之前提到的潜入方法解决掉，不费吹灰之力。

在开启中间的大门后需要快速破坏四个装置，这里每破坏一个就要快速按LB退回到上面，不然会变电烤蜘蛛。之后场景中几个持枪敌人直接从天花板上利用偷袭的方法轻松搞定。对付多名持盾的敌人，最简单的办法就是直接搬场景内的物品去砸，然后迅速用蜘蛛网将他们终结。

在需要破坏两个装置的场景，战斗建议统一用从天花板上将敌人吊起来的方法即可。

从缺口穿过布满红外线装置的地方，期间别忘了用Web Rush拆掉机枪台。

在来到研究室这里可以看到多名被困的研究人员，蜘蛛侠要操作计算机将门打开，在这之前需要解决多名看守的敌人和机枪台，最棒的办法仍然是以偷袭为主，剩下少数杂兵的时候再下去肉搏。进入研究人员所在的研究室后，多个小机器人由于有护盾在身比较难对付，可以先按LB躲在墙上发射蜘蛛网将其中一个的防护罩打掉，再用WEB STRIKE撞击它后用投技解决，如此反复。

战斗结束后离开这里，来到一个筒形通道，由于场边有流水，不能直接爬上去，使用Web Rush视角寻找落脚点，顺着铁杆向上移动，在中间可以找到缺口，另外一个筒形建筑里也是一样。最后终于找到了格温，似乎一切都已为时已晚，就在彼特近乎绝望的时候，格温醒了过来。

虽然拯救了格温，但显然还有一大的堆烂摊子需要蜘蛛侠处理。

Oscorp Biological Labs收集部分

Tech Pieces
在一开始蜘蛛侠蹲着的铁杆上，往左看就能看到。

Magazin
还是第一个场景，在操控室的桌子上。

Audio
还在这个操控室内，回头往身后看。

Oscorp Manual
这个场景2楼，在一个盆栽的旁边。

Tech Pieces
从2楼下去，在一个类似DNA的雕塑旁。

Photo
升起4面柱子的地方，对着它们拍照即可。



Tech Pieces
还在这个场景，拍照后直接来到对面上方平台上就能找到。

Audio
进入门口写着BIO207的房间，楼上有一个饮料机，砸坏后便能找到。

Magazin
还在这个房间内，身后有个通风口可以钻，在里面找到。

Oscorp Manual
一进入206号房间后，左边的实验台上。

Magazin
205号房间，一层两个柜子中间，很好找。

Magazin
还是205房间，2楼通风口的下面。

Tech Pieces
还在这里，爬进通风口就能找到。

Tech Pieces
204房间，在一个柜子的上方。

Magazin
破坏四个装置的场景(一段时间会有电击)中央就有一个，不能再明显了。

Magazin
破坏完后跳下去，右边角落里就有。

Photo
进入蓝色的电脑室，先别跳下去，对着电脑拍照。

Tech Pieces
干掉多名持盾敌人后，进入一个有红外线的房间，先别下去，平台前方就能找到。

Tech Pieces
下去后左边的地上就能找到，比较明显。

Magazin
来到2层需要破坏的装置那里，旁边地上就有。

Oscorp Manual
来到下一个操作室后，操作电脑前先下去，在右边的台子上。

Tech Pieces
跳过第一个红外障碍后，地上就能找到。

Tech Pieces
见到被困的研究人员后，往右边走，地上就能找到。

Magazin
取得方法与上一个类似，不过这回是在左边。

Photo
在将门打开后，进入房间将小机器人破坏前，马上来到墙壁上方对着远处的一群工作人员照一张相(注意一定要在全灭敌人前牌照)。这里有个简单的办法就是只留一只机器人的情况下再拍照，免得被干扰。

Tech Pieces
圆筒建筑往上爬的时候，跳到第一个落脚点往旁边看就能找到。

Oscorp Manual
来到两个筒形建筑间隔的那个房间中便可找到。

Tech Pieces
来到下一个筒形建筑内，下去就能找到。

Tech Pieces
在这个筒形建筑的顶层。

Magazin
走出筒形建筑后，靠右边走，地上便能找到。



BOSS战 蝎子人



躲开，好在BOSS攻击力不高，容错率较高。反复攻击后蝎子人会跳到河边用尾巴上的毒液进行扫射，由于毒液的喷射是固定上下两种轨道，玩家只需按LB躲在上面，引诱它将子弹打到上方后再下去即可躲避，躲避几次毒液后，便会有WEB STRIKE的提示将它揍回地面。BOSS的体力较多，需要耐心与其周旋。

前往码头附近将与蝎子人第二次交手，这次它可比上次厉害多了，除了需要注意按Y躲闪外，出现红色信号时别忘了马上按LB

第8章 St.Gabriel's Bank

前往大地图上银行标志地点，银行的入口在正面楼顶的凹槽处，在这里能看到一个风扇，破坏后便可进入银行。

这里已经被蜘蛛侠之前误放出来的黑猫Felicia占领。由于这个场景十分宽广，玩家将大厅的几个敌人偷袭掉的过程会非常简单，还是用爬天花板将他们倒吊的方法即可，被发现后就马上按LB往角落躲，与之前的战斗方法无二。这里人比较多，需要一点耐心。

在将敌人全灭后小心会有持枪的敌人突然破窗而出，赶紧LB躲回上方。之后下去拳脚解决即可，记得使用场边的道具。救下人质后去操控密码，不一会儿警方的大部队杀到，蜘蛛侠则需要前往大厅2楼的行长办公室，在右上方可以找到通风口。没想到才爬了一会儿就被敌人打了下来，这里如果已习得按住B将敌人甩一圈的招式WEB-CYCLONE便可轻松搞定。

之后顺着列车前行，路上没什么太大难点，来到停车场就是与黑猫Felicia的较量。



BOSS战 Felicia

这个妹子的速度非常快，战斗开始就需要蜘蛛侠按LB急退到上方，由于黑猫闪躲迅速，即使使用WEB STRIKE也无法命中，所以玩家在上方时需要连续按B发射蜘蛛丝将她困住，之后便会有攻击提示。如此反复几次便会进入第二回合。

第二回合中Felicia会在消失后躲在某个角落，她一旦发现蜘蛛侠便会瞬移继续藏起来，只有用偷袭的办法才能攻击到她。过程中不能惊动Felicia，在你看到她她没看到你的情况下便会有按键攻击提示。建议利用Web Rush粘到墙边上慢慢搜索，这样很容易偷袭得手。反复几次便可进入最后决战，

Felicia最后一回合同样是融合了前两种战斗方式，打法与之前无二。

胜利后带着Felicia原路返回，将她送往一开始的大厅，交给警察即可。





St.Gabriels Bank收集部分

Magazin

一开始右边2楼平台的地上。

Magazin

全灭敌人后，进入新开启的房间，在上方的一个平台上。

Magazin

警方大部队到场后，用WEB RUSH来到大厅顶部后取得。

Photo

进入行长室，对着桌子上的蓝色杯子和文件拍照。

Magazin

攀爬过程中掉下来后，将敌人收拾掉，往前走，下一个场景左边的角落中。

Magazin

从列车出来后，提款机旁边就有。

Photo

同一场景，对着中间椅子上的箱子拍照。

Magazin

爬到敌人众多的方形场地后，上方左边的支架上。

Magazin

下一个走廊的拐角处，比较明显。

Photo

与黑猫战斗结束后，在旁边停车场找到写有“Oscorp”标志的车拍照。

Magazin

背着黑猫往出走的时候，在原本爬通风口的地方门会打开，进入后右边可以找到。

在来到大地图后蜘蛛侠的电话又被干扰了，还得去破坏干扰装置，不过这次有三个地点，一样有红色光柱表示，不难找到。

第九章 The Spider-Slayer

回到家中康纳斯博士已被阿里斯特尔掳走，并且蜘蛛侠也遭到了其派来的飞行器袭击。

对付三架战机还是比较恶心的，把握不好场面比较乱，不过也正是因为这次敌人较多，发动撞击的时机也比较紧凑，容易掌握，通过按RT用蜘蛛丝摆荡可以连续使用WEB STRIKE，而在战机发动范围电磁攻击的时候，也可以利用攻击其他敌人的无敌时间躲过一劫。



第十章 Spider-Man no More!

阿里斯特尔将康纳斯博士抓来的目的，便是想与其联手，打造只有机器人的世界，他声称这是在救赎人类。

进入后先用偷袭的方式将四面的机枪和小型巡逻机器人都干掉，然后破坏四个装置。在下一个房间蜘蛛侠需要将这里四个出机器人的门，都连续按B用蜘蛛网堵住，这里可以无视杂兵以堵门为主。

最后出现的成群机器人可以用消费后习得的技能WEB-CYCLONE，通过旋转来横扫大部分敌人。

在经过漫长的攀爬后终于找到了康纳斯博士，这里蜘蛛侠还需要面对机械敌人，使用投技把它们往被蓝色屏障保护的柱子上扔即可。



使用蜘蛛网将蒸汽堵住，沿途出现的敌人无视掉，赶紧跑。

来到充满红外装置的场景记得要快速通过，被发现了就在屋子里躲一下，注意不要惊动屋子里的小机器人，实在不行可以用蜘蛛丝把它们暂时困住，之后的场景需要避开小机器人顺着集装箱往上跳。

在即将救出博士之际，蜘蛛侠被阿里斯特尔偷袭，之后还失去了战斗能力。在与阿里斯特尔的机械战斗中是必败的，玩家直接上前送死即可。

蜘蛛侠被扔到一堆小机器人的场景中需要要注意，这里相当于一个迷你游戏，玩家需要避开这些机器人的红外线寻找空隙离开这里。

在大厅中调查电脑找到电话，此时蜘蛛侠的超能力有所恢复，接着用蜘蛛丝将两边的机关打开。

在逃跑过程中，后面出现追兵的情况下蜘蛛侠只能以逃跑为主，在来到右边岔路如图所示处时，需要跳到右边的红色管子上继续前进。发现无路可走的时候需要向远处发射蜘蛛网把平台拉过来，跳过平台来到对面，到下一个地点再将平台拉回来通往对面。后期红色管子上会开始冒蒸汽，



来到电脑前操作后发射激光发现无法击碎前面的墙壁，玩家需要到下面一层控制左右两边的电脑，一个是控制上下，一个是控制左右的，先控制后者再操作前者，将激光口对准墙面上发光的缝隙即可。接着回到上层操纵发射按钮即可破坏墙壁前往下一区域。避开这里机器人的红外线便可进入最后的逃生阶段，不断逃跑即可。

离开这里后纽约市已被病毒侵袭，变成一片火海，失去超能力的蜘蛛侠只有去找康纳斯博士。

Oscorp Robotic Facility收集部分

Tech Pieces

一开始的爬行阶段，在靠右的位置可以找到。

Photo

爬出来后，一下来对着窗户下面的成堆机器人拍照。



Magazin

拍照后出去，战斗场景，在远处上方横梁上。

Tech Pieces

四个装置破坏掉后，进入开启的门，沿着多个机器人从左边走，用蜘蛛丝将蒸汽堵住，过去后找到。

Audio Evidence

需要将四个入口堵住的场景，靠左边的一个垃圾车上

Oscorp Manual

同一场景，左边的一个柜子下面。

Magazin

还在这个场景，红色板子下面房间中的箱子上。

Magazin

跳下去后先别急着爬通风口，在上方有个风扇，用蜘蛛丝黏住后进入里面找到。

Tech Pieces

爬通风口过程中，剧情后靠左边找到。

Tech Pieces

还是爬行环节，在走过几个喷气处后，记得往左后方走就能看到。

Tech Pieces

蜘蛛侠失去能力后，一群小机器人的场景，很明显。

Tech Pieces

下一个场景左边，也很明显。

Magazin

走到大厅后，左边的桌子上。

Oscorp Manual

还是这个场景，拉开关前先去里面，右边集装箱堆找到。

Photo

大门打开后，对着面前的巨大机械来一张照片。

Tech Pieces

逃亡阶段，在将平台拉过来跳过去后，去第二个地点将平台拉回来，跳到对面取得。

Tech Pieces

取得上一个收藏后，跳回去，在这边B04门的旁边。

Tech Pieces

跳到喷气的红管子上后往前走一点就能在旁边平台上看到，很明显。

Magazin

继续往前走，在写着"04"的电梯后面。

Magazin

来到有机枪台的场景，大电视右边的房间里的桌子上。

Audio Evidenee

先别急着进入仓库，再往前走，右边的一个房间内。

Oscorp Manual

从充满箱子的仓库跳上去后，左边货架上。

Oscorp Manual

控制上下左右击碎墙壁的场景，下去后在白色运货车上可以找到。

Tech Pieces

同样是这个场景，在控制左右的的操控器这边，红色的盒子后面。

Photo

还在这个场景，对着中间的喷射器拍照。

Magazin

将喷射器移到另外一边后，在平台上就能看到。

Tech Pieces

把墙打通后出去往左边走，在桶旁边。

Tech Pieces

接着往右边走，贴着右边前行，先不要进入着火的房间，往前走，在几个罐子中间。

Magazin

拿到上一个后继续往前走，在前面的货架上。

Tech Pieces

进入着火的房间后，右边桌子上。

Oscorp Manual

从着火的屋子出来后，左转，穿过第一个红外装置后，左边的房间内。

Tech Pieces

来到仓库房间先别急着进入风扇内部，继续跳就能在箱子上找到。

Tech Pieces

进入风扇内部后，左转。

Tech Pieces

最后脱出阶段，记住靠左边走，在用蜘蛛丝将蒸汽封住后找到。

Connors Makeshift Lab收集部分

Audio Evidenee

就在红色机器人后面的地上，很明显。

第十一章 If This Be My Destiny

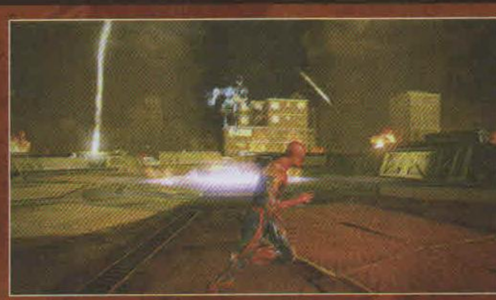
这里不得已的情况下，博士再次向自己注射了药物变成了蜥蜴人，他认为自己是最后的希望，诚然，即便格温极力阻止，这也是最后的办法。

乘直升机前往战场，在康纳斯博士的帮助下蜘蛛侠重新获得了超能力，之后他将与蜥蜴人联手作战。战斗初期敌人都是小型机器人，没什么难度，发射蜘蛛网后用投技就能搞定。



将机器人全灭后会有与蜥蜴人联手打开门，之后将电池破坏掉的QTE环节。重复两次以后两人便会联手对抗BOSS：阿里斯特尔S-03。

BOSS 战 S-03



需要蜘蛛侠等待机会向前走才能躲过。躲避后别忘了边向一旁横移边用蜘蛛丝射它，这场战斗看似很难，其实要熟悉BOSS的射线轨道便可毫发无伤，3个回合就能结束这场战斗。

本场战斗的主力战斗方式依然是发射蜘蛛丝，对着博士连续发射一段时间后便会出现攻击提示。博士的激光发射比较规律化，多半使用横向移动和摆荡便可无伤，也有呈横8字形的射线

虽然战胜了阿里斯特尔，但再次变成蜥蜴人的康纳斯博士已经失去意识，蜘蛛侠必须去拯救他。

第十二章 Where Crawls the Lizard?

最后一个场景中敌人比较多，建议先用偷袭的方法排除几个，再利用场景中的道具终结剩下的，如果还有漏网之鱼即便正面较量也不会很难。当然，也可以选择避开不打。钻过墙缝看到正游在水中的Nattie，将阀门水放掉后，站到红色管子上从缝隙中下去。



通过左右两个需要用蜘蛛网粘住的风扇，将两个里面的阀门拧开，再拧开上方的第三个阀门即可开门。前行不久便会与Nattie战斗。

BOSS 战 Nattie

由于在水中对他攻击无效，蜘蛛侠需要先将阀门拧开，等水位退下后便可对其造成伤害。与Nattie的战斗几乎无任何难度，只要注意其反击提示便可。攻击数次后它会召唤出多名杂兵，可以不理会专门将火力集中在Nattie身上，只需注意其他杂兵在攻击时按Y躲避即可。



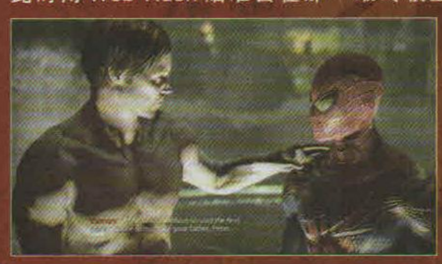
经过几次钻墙爬行，蜘蛛侠找到了因为送解药而被敌人围困的格温，最高难度下这里最好的办法就是先用Web Rush锁定敌人附近的道具，利用道具将他们砸晕后再终结。先将2楼的敌人收拾掉，再搞定剩下的，敌人数量不多的情况下就肉搏，长时间不管格温的话一样会判GAME OVER。全灭敌人后蜥蜴人便会出现，用WEB STRIKE攻击便可，它在逃跑后会留下不少杂兵，打法和之前那个回合一样。反复两个回合后与格温道别，蜘蛛侠便会乘坐飞行器进入最后追击蜥蜴博士的阶段。途中遭到蜥蜴博士袭击，进入最后的战场。

BOSS 战 蜥蜴博士



第一回合与蜥蜴人的较量，开始直接以正面攻击为主，途中注意按Y键躲避，头上红色信号出现时就马上按LB跳开，与其他敌人不一样，此战蜘蛛侠即便跳到上方也不能大意，蜥蜴人会继续追击，此时需要用Web Rush快速落地躲避，等蜥蜴人下来后继续对其展开攻击。攻击一定次数后便会出现WEB STRIKE的提示，此时蜘蛛侠会将蜥蜴人用蜘蛛网暂时粘住，此时用Web Rush瞄准丢在那里的红色飞行器，通过按X键连打来找到里面的解药。在寻找途中蜥蜴人会过来袭击，需要通过按Y的QTE躲开。反复几个回合后便可找到解药。不过被博士暂时逃掉了。

穿过下水道后是与蜥蜴人的最终较量，这里玩家需要持续对蜥蜴人按B键发射蜘蛛丝将其困住，不出一段时间便可出现WEB STRIKE的时机，之后会是攻击后的QTE，重复两个回合就可以结束这场战斗，非常简单。



Underground City收集部分



Audio Evidence

来到第一个有敌人出没的场景，向上看中间有一堆废墟，在那上边可以找到。

Magazin

还是这个场景，以图中视角为基准，左下方角落里。

Photo

依然在这个场景，2楼全灭敌人后，被破坏后的机器人旁边，对着被撕碎的制服拍照。

Magazin

爬过第一个通道后直接往右走。

Audio Evidence

来到三个风扇的房间，右边进来的那个风扇下面。

Magazin

同样是这个场景，左边风扇的下方桌子上，比较明显。

Audio Evidence

打赢Nattie后，岔路右边往里，之后左边找到。

Magazin

还在这个岔路，往另外一边走，跳到木质箱子上。

Photo

还在这个场景，对着远处壁画拍照。

Magazin

继续往主线方向走，在爬过一个通道后，右边的台子上。

Magazin

顺着红色管道走过第一个走廊后，在下一个场景左后方的集装箱上找到。

Magazin

在即将见到格温前，左后方集装箱旁。

Photo

看到格温被困后，对着她拍照即可。

Magazin

格温所在的战斗场景，直接去对面就能在地上找到。

隐藏关卡

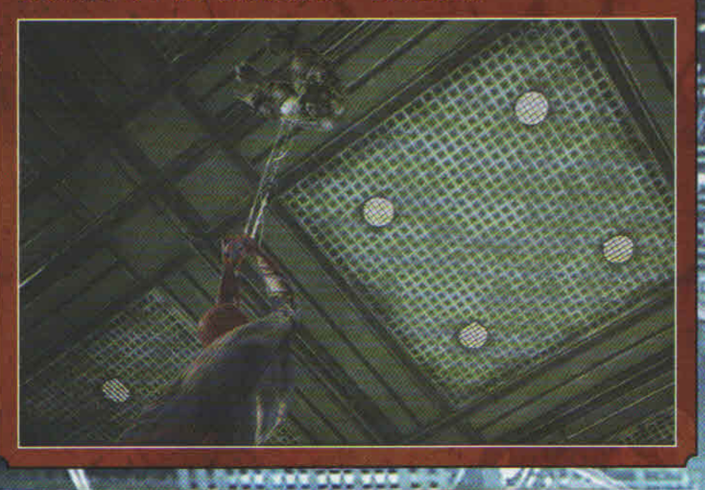
游戏中除了正篇外，还有两个隐藏关卡，不仅在关卡设计上不亚于正篇，在最后还有BOSS出现。两个隐藏任务在特定章节完成后会开启，在大地图上以一个蓝色禁止入内的符号出现。完成这两个关卡后还可以得到相应的成就。

WATER TREATMENT FACILITY

这里由于被毒液侵占，地面全是毒液，蜘蛛侠需要找到阀门，拧开后放水将这里洗净。这里路线比较单一，没什么太大难点，记得用蜘蛛网将喷蒸汽的地方堵住即可。恢复电力后会遇到之前遇到过的BOSS——犀牛人。

BOSS战 犀牛人

与它的战斗这次还是走“斗牛”风格，先引诱它将中央部分的板子撞坏，这样使用Web Rush瞄准两个柱子之间便会有特殊提示，之后按RB蜘蛛侠便会在两个柱子间生成一张捕捉用的大网，之后引犀牛人往上撞便可发动反击。



Water Treatment Facility收集部分

Magazin

穿过一个毒液缺口后过去，箱子上可以找到。

Magazin

被犀牛人撞下来后，穿过X形状的管子后，在黄色管子上面找到。

Photo

走到分岔路的地方，对着中间写着“OSCORP”的柱子拍照。

Magazin

拍照后先别通过用蜘蛛丝堵住喷气的地方，在右边圆形入口内找到。

Photo

走到2层多个敌人的场景，下去对着有“OSCORP”牌子的墙拍照。

Magazin

上楼将喷气的地方堵住，进入需要用蜘蛛网通电的地方，爬到天花板上找到杂志。

Magazin

放水后，回到之前拍写着“OSCORP”的柱子岔路的场景，其中一个入口里找到。

Photo

来到有瀑布一样流水的场所，顺着红色铁杆，来到几个穿着蓝色衣服人员的地方对着他们拍照。

Magazin

面对刚才的拍照地点，往右下方看。

Magazin

喷着5个气的地方，过去后跳上红色柱子取得。

Magazin

继续往前走，跳下去与犀牛人战斗前，用蜘蛛丝堵住其中一个喷气口即可找到。

TRAIN DOCKING STATION



先去操控室将火车移位，再到火车对面的车闸将火车拉过去便可通过，下一个有敌人的场景可以直接上2楼，发动WEB RUSH瞄准两根电杆之间会有特殊动作提示，之后将这里通电开门。

再次来到火车对面拉开火车，再次通电后顺着电线进入新开启的门内，全灭敌人后可从旁边将阀门拉开。

下一个房间中先将如图左上方的火车拉过来，再上去操作电脑使另外一辆转向，下去来到那辆火车对面将它也拉过去。再去操作一次电脑，就可以下去拉最后一辆火车了。

使用WEB RUSH通过布满毒液的走廊，记得用蜘蛛网将喷气的地方堵住，到房间内再次用蜘蛛网通电，原路返回前面的房间，新的门便会开启，之后面对BOSS——鬣蜥 Iguana。

BOSS战 鬣蜥

这个BOSS没什么能耐，不过开始战斗它会呼叫一群杂兵，比较难对付。这里如果已经习得将敌人转一圈的投技WEB-CYCLONE就好办了，一次扔飞多个后再终结他们。注意途中如果蜘蛛侠头上有红色信号就马上按LB回退。剩下BOSS一个的时候就好办了，上去拳脚途中别忘了按Y回避便可。

Train Docking Station收集部分

Magazin

进入后，荡过一段绿色毒液的路后，在黄色箱子上找到。

Magazin

在走过一个蓝色起重器后，来到上面，在其中一个角落的箱子上。

Photo

同样是这个场景，另外一遍角落中的地上，对着战斗服碎片拍照。

Magazin

来到岔路口，进入房间后红色柜子的前面，比较明显。

Magazin

跳过几根红色管子的地上，比较明显。

Photo

调整4个列车的地方，对着角落里一个布满毒液的HUNTER机器人拍照。（图1）

Magazin

拍照后，面对刚才的景点，来到正后方，在右边找到。

Magazin

再次面对拍照的景点，往右后方走，在一堆箱子的上面。

Magazin

两条分岔路的地方先走左边，进入最里面的房间在左下角角落。



（图1）

Photo

还在这个场景，对着角落的机器人拍照。

Magazin

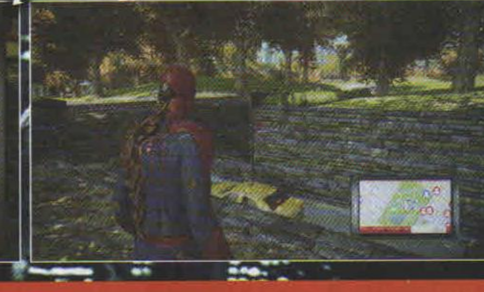
高台上跳下去，前行不久，双层蓝色箱子上面。

所有隐藏服装位置

游戏中有多套隐藏服装，其中不少需要买DLC（其中包括斯坦李的），而以下服装则隐藏在游戏中，玩家需要找到一个蜘蛛标志，之后按LT（使用照相机，将焦距对准（呈绿色）标志后拍照即可解锁服装。

Scarlet Spider(2012)

绿地公园那里，有一座供车通行的桥，在桥旁边便可找到标志。

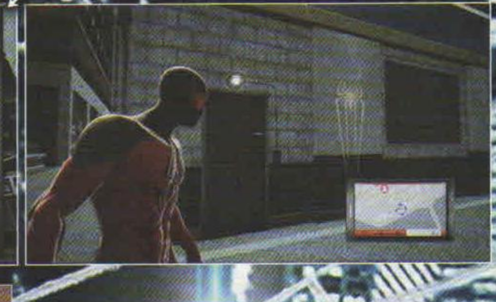




以下服装必须将游戏时间改为2013年才能拿到。

Negative Foundation

这个位置在后面那个较矮的楼那里，从角落进去便可找到标志。





Negative Zone

在那座黑色很高的楼房顶上。





Classic Black Suit

就在这个亭子的天花板上，进入亭子抬头向上拍照即可。

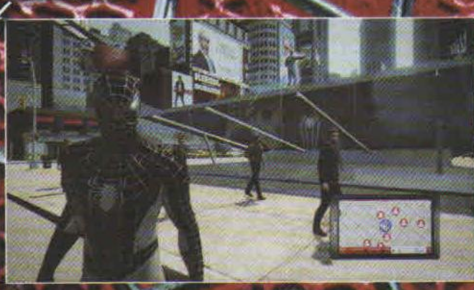




Big Time

在纽约广场有个透明玻璃架起的板子，在后面的玻璃上就能找到。





成就取得指南

游戏所有成就中最难的应该只有700本漫画收集，游戏本身难度不高，可以直接上来打SUPER HERO难度，省去多次通关的时间。所有要素均可在游戏通关后补齐。玩家在第一遍中除了要注意收集内容外，还要记得给每一个遇见的敌人拍照，这关系到日后画廊收集部分。以下会对成就中部分难点做一些说明。

成就数量	46个（1000G）
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	15-20小时
有无会错过的成就	"Amazing Spider-Man"
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

成就列表

Gladiator 15点
成就说明 获得第一枚铜牌。

A Dash of Spider 15点
成就说明 完成所有支线任务XTreme Race挑战（直升机标志）

The Camera Loves You 15点
成就说明 完成所有XTreme Video挑战（热气球标志）

Friendly Neighbor 15点
成就说明 完成所有阻止犯罪的支线任务（蓝色拳头）

Call Interrupted 15点
成就说明 在Seeker（小型巡查机）召唤Hunter前干掉它
取得方法 不停地使用蜘蛛丝就能打掉了，注意动作要快。

Negotiator 15点
成就说明 完成所有帮助警察的支线任务（直升机标志）

Car Hopper 15点
成就说明 完成所有"追车"支线任务（车子标志）

Peace of Mind 15点
成就说明 支线任务将所有逃犯交给警察（蓝色人物标志）

Sanitized 15点
成就说明 支线任务拯救所有被感染的人民（红色人物标志）

Sky Captain 15点
成就说明 在城市中连续发动10次Web-Rushes
取得方法 只要在纽约市空中按住RB，寻找成金色飞翔标志的点瞬移过去，连续走位10次即可，中间不能间断。

Amazing Spider-Man 20点
成就说明 解锁所有concept art

Ultimate Spider-Man 20点
成就说明 升级所有能力

Heavyweight Champion 30点
成就说明 击倒1000个敌人

Middleweight Champion 20点
成就说明 击倒500个敌人

Lightweight Champion 15点
成就说明 击倒100个敌人

The Sky Is the Limit 20点
成就说明 在不落地的情况下击败S-01
取得方法 其实很简单，前半场只要平时多用按RT摆荡寻找弱点即可。后半段用蜘蛛丝射它腿部风扇的环节有检查点，即便玩家在这个环节中不小心落地了，只要选择RESTART便可直接从后半部分开始，只要保证后半部分也不落地便可取得成就。

Clean Victory 20点
成就说明 不要使用按B的蜘蛛丝，击败Hunter
取得方法 在游戏中有三场与HUNTER飞行器的较量，玩家选择第5章一开始的那场战斗，不要用蜘蛛网，直接追着打它即可。

All Tied Up 15点
成就说明 偷袭100个敌人
取得方法 偷袭是后期战斗最省事的战斗方法，如果习得同时偷袭两名敌人的技能后非常轻松。

Stick to the Plan 15点
成就说明 偷袭50个敌人

Keep It Together 15点
成就说明 使用蜘蛛丝同时固定6名敌人
取得方法 很多地方都可以取得，玩家可以考虑去监狱那关的多人战斗中获得。

Haymaker 10点
成就说明 发动一次Web-Rush punch
取得方法 先按住RB用WEB RUSH锁定一个敌人，撞过去后再连续按X攻击即可。

FYI I'm Spider-Man 10点
成就说明 完成任意蜘蛛侠25个动作

I'm on a Roll! 15点
成就说明 完成一个42连击

Journalist 15点
成就说明 收集所有的音频证据

Corporate 15点
成就说明 收集所有的Oscorp手册

Tech Savvy 15点
成就说明 收集所有的Tech Pieces

Librarian 15点
成就说明 收集所有杂志

On the Fly 25点
成就说明 收集所有700本蜘蛛侠漫画

Spider-Man 100点
成就说明 super hero难度通关

Vigilante 50点
成就说明 hero难度通关

Peter Parker 25点
成就说明 human难度通关

Pest Control 20点
成就说明 剧情中获得

Speed Bump Ahead 20点
成就说明 剧情中获得

Welcome Back, Friend 30点
成就说明 剧情中获得

Deeply Sorry 20点
成就说明 剧情中获得

Smell You Later 20点
成就说明 剧情中获得

Jinxed 20点
成就说明 剧情中获得

Tail You Lose 20点
成就说明 剧情中获得

全部ART解锁指南

游戏中最难的一个成就当属全部ART收集，除了全部收集需要完成外，玩家还需要完成包括拍照在内的所有支线任务，最麻烦的还必须对着每种敌人拍一张照片。

注意，即便在欣赏模式中已经有该敌人的模型，也并不代表已经对其拍过照，一定要确保每个敌人都拍一张。其中比较容易错过的BOSS有Vermin、Pygos和Exo-01。Pygos会在与Nattie的BOSS战中出现，Exo-01就是与Alistaire博士的BOSS战。而最容易错过的敌人有两个，分别是Seeker和Oscorp Sniper。前者在大地图中可以找到，不出现的情况下玩家可以去秘密实验挑战关卡中，其中一个场景的下面可以找到（是个不动的模型）。后者只有狙击手分支任务中会遇到，玩家一定要在完成这个分支前拍照，不然就再也没机会了。

成就	点数	成就说明
Down for the Count	20点	完成隐藏支线任务后获得
Apparent Defeat	20点	完成隐藏支线任务后获得
Big Apple, Big Worm	30点	剧情中获得
Beating the Odds	30点	剧情中获得
Switched Off	25点	剧情中获得
Tomorrow Is Saved	30点	剧情中获得
Siege Averted	30点	剧情中获得
Who's the Prey?	30点	剧情中获得



大地图摄影指南

Whitney Photo Articles

地图上以拍照标志显示，进入区域后玩家需要找到提示的物品拍照，有部分照片是非常麻烦的，尤其是范围很大内容很小的物品，需要反复确认查找，以下列出全部拍照图片，方便大家查找。

FRIEND OR FOE

“Where are fans getting their goods?”

“People rooting for you.”

“I hear there's even a billboard of you now.”

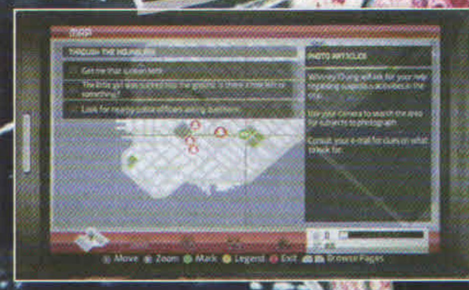
PRESSING MATTERS

"Shredded clothes are lying around."

"Footprints. Well,they kind of look like dog prints. from a BIG dog."

"Claw marks on the door."

THROUGH THE HOURGLASS



"Get me that sunken tent."



"The little girl was sucked into the ground.Is there a hole left or something?"



"Look for nearby police officers asking questions."



LIFE LINE



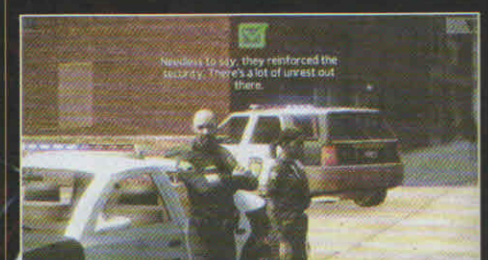
"Show people waiting in lines. It might prepare some to better accept the wait."



"Some of them are so sick they can't even stand!"



"Needless to say,they reinforced the security. There's a lot of unrest out there."

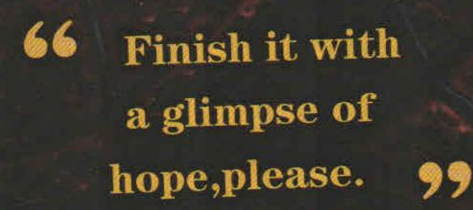


INFECTIOUS OVERFLOW

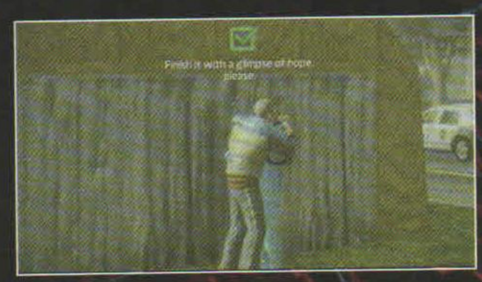
“How sick people are? Do your worst.”



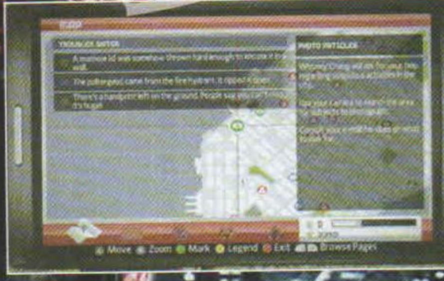
“I want a shot of that fountain!”



“Finish it with a glimpse of hope,please.”

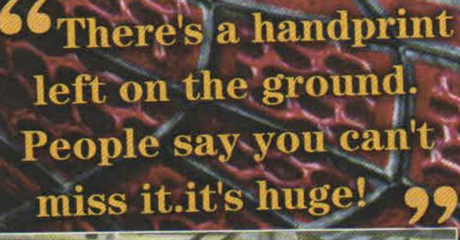


TROUBLED WATER



“A Manhole lid was somehow thrown hard enough to encase it in a wall.”

“The poltergeist came from the fire hydrant.It ripped it open.”



“There's a handprint left on the ground. People say you can't miss it.it's huge!”



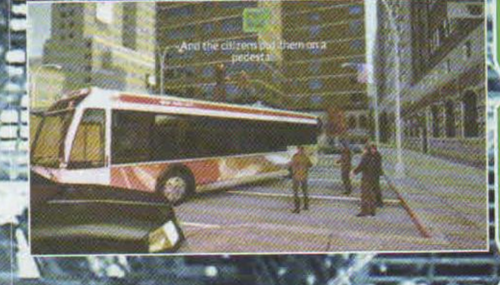
VIGIL FOR THE FALLEN



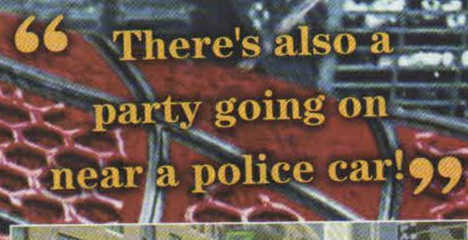
“Medics came out of their Hazmat suits it seems.”



“And the citizens put them on a pedestal.”

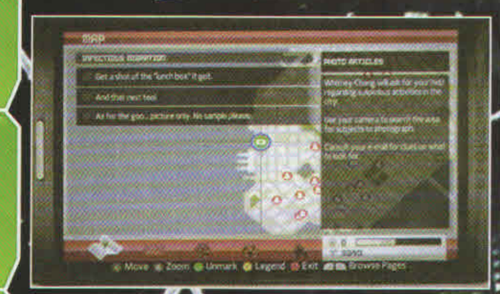


“There's also a party going on near a police car!”



卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

INFECTIOUS MIGRATION



"Get a shot of the "lunch box"it got."



"And that nest too!"



"As for the goo...picture only.No sample please."



SPOILED FEAST



"I don't know if he took his time,but there's a bench there that suggests he wasn't in any hurry."



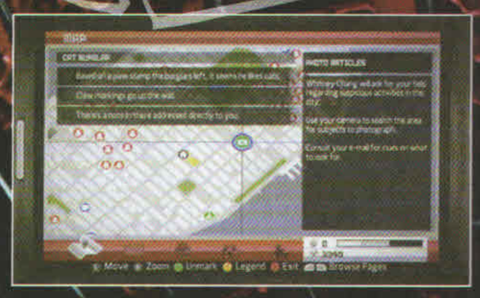
"I guess phone booths can't hide that he's one with powers.I think you'll agree on that one."



"He left some kind of signature. Take a snapshot of that too,Please."



CAT BURGLAR



"Based on a paw stamp the burglars left,It seems he likes cats."



"Claw markings go up the wall."

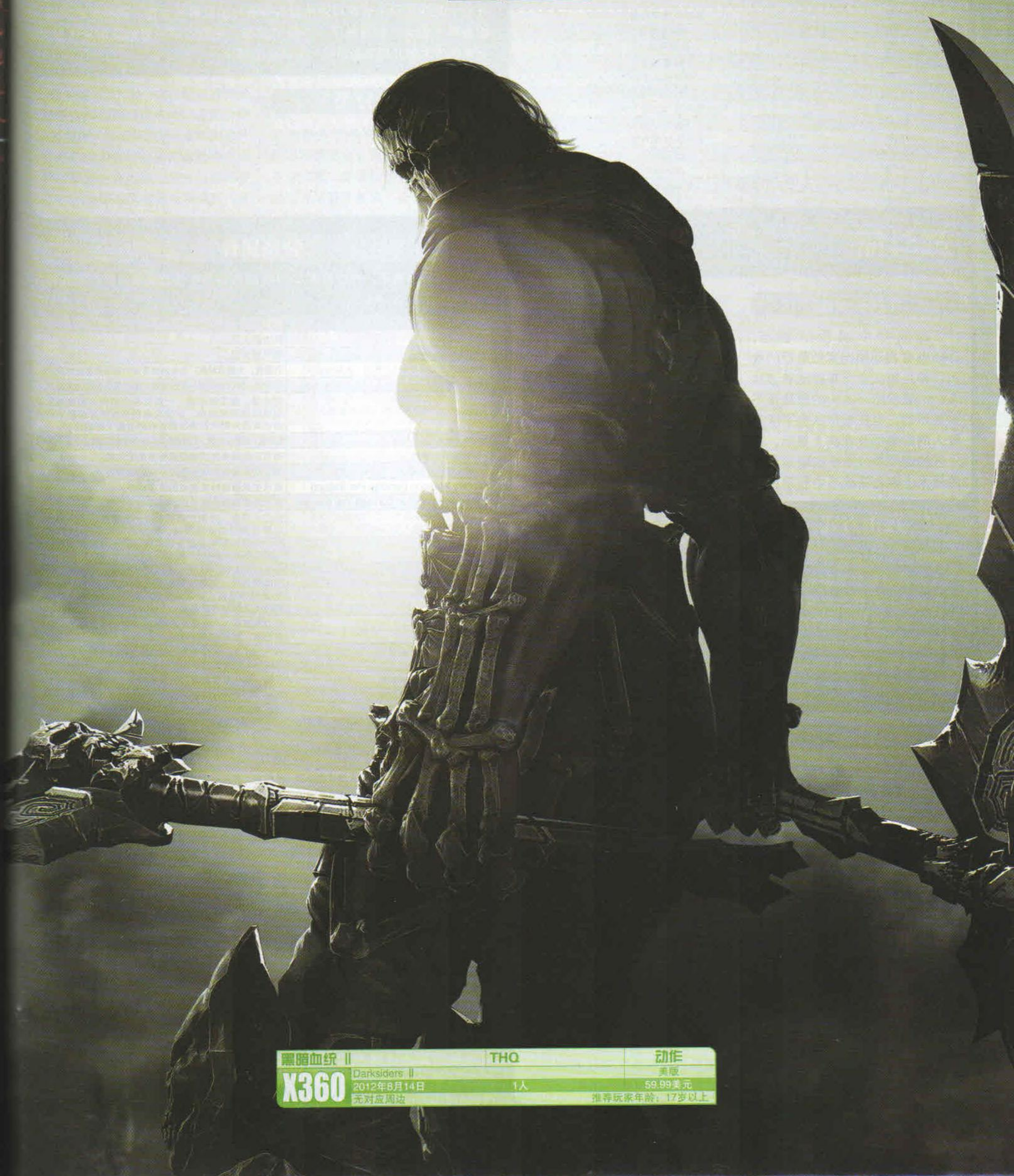


"There's a note in there addressed directly to you."



DARKSIDERS II
DEATH LIVES

文 伽蓝 美编 anubis



黑暗血统 II		THQ	动作
X360	Darksiders II		美版
	2012年8月14日	1人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

系统详解

基本操作	
X360	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角控制
A键	跳跃
B键	调查/从攀爬点落下
X键	主武器攻击
Y键	副武器攻击
RB键	翻滚躲避
RT键	使用特殊道具
LB键	显示快捷技能栏
BACK键	呼出菜单/呼出地图（长按）
LB+RT	发动收割者形态
方向键←/→	使用体力/魔力药水
LB+RB键	召唤战马
LT键	锁定敌人
RS键	进入瞄准状态
方向键↓	呼出技能菜单

战斗篇

目标锁定

在战斗中按住LT键后，Death会自动锁定离他最近的敌人，并且镜头会一直跟随着该敌人，一般状态下敌人的血量是不会显示的，但在锁定状态下所有敌人的血量都会在头上显示，在一般的混战中，逐一击破是最好的战术，因此在战斗中利用目标锁定十分重要。另外，当身边有复数目标时，推动右摇杆可以在不同的敌人之间切换锁定。



攻击方式

游戏的攻击方式与前作类似，分为主武器攻击以及副武器攻击，Death的主战武器只有双镰一种，但是副武器基本可以分为两种，分别是拳套武器以及长柄武器，拳套武器的特点是攻击速度快但攻击力一般，而长柄武器（大斧、巨锤、长刀等）单发伤害高但攻击频率缓慢，两者各有优劣，玩家可以根据实际情况自行取舍。



躲避

Death与前作的主角War不同，他无法像War一样防御来自敌人的攻击，但取而代之的是比War强大得多的躲避能力，因此良好的躲避是战斗的核心之一，另外，在完成第一块大陆上的流程后，还会习得“回避反击”，即当玩家控制Death在敌人攻击的瞬间回避时，会出现收割者形态的影子对敌人造成额外伤害，真正的以退为进。

处决

在前作中，所有敌人被打至濒死状态都会出现QTE提示让玩家处决敌人，但本作处决成为了一种罕见的属性，最初Death只有很低的概率可以处决敌人，通过装备提高相应的属性可以提高该概率，但与其追求这个属性，还不如老老实实地提高其他能提高持续输出的属性。

收割者形态

收割者形态在玩家到达6级后解锁，该形态相当于前作的混沌形态，当对敌人进行攻击后就可以积蓄位于左上方的收割者能量槽，在混沌形态下Death的攻击力与防御力会大幅上升，在一些困难的战斗中发动收割者形态往往会有一发逆转的效果。

装备篇

本作中的装备系统相比前作大幅强化，可以说装备系统被完全RPG化，在整个游戏流程中玩家可以拾取各种各样的武器与装备，这些装备对属性的影响十分大，如果有了一身强力装备，在游戏中无双割草再也不是梦，下面就为大家介绍装备系统一些核心的部分。

装备分类

虽然游戏中有各种各样的装备，但游戏中的装备全部都可以归为一下三种，普通装备、魔化装备以及传奇装备，普通装备又可以由低到高划分为灰、绿、蓝、紫4级，魔化装备指的是可以通过喂食装备升级的装备，而这种装备只有武器，而传奇装备则是指游戏中的特殊任务奖励以及在一些迷宫中收集的装备，注意传奇装备无法丢弃。

装备属性

在装备界面中，可以看到Death的各种各样基础属性，所有属性对应的效果如下。

名称	效果
Health	体力最大值。
Wrath	怒气最大值。
Strength	力量值，力量值越高，攻击所能造成的普通伤害就越高。
Defense	防御值，防御值越高，受到物理攻击时损失的体力就越少。
Arcane	秘法值，秘法值越高，一切化身收割者后的攻击所能造成的伤害就越高，这些攻击包括收割者形态下的攻击以及部分招式召唤出紫色收割者影子时的攻击。
Resistance	抵抗值，抵抗值越高，受到非物理性攻击时损失的体力就越少。
Primary Weapon	表示主武器单发所能造成伤害的平均值。
Secondary Weapon	表示副武器单发所能造成伤害的平均值。
Primary Weapon Damage Per Second	表示主武器每秒能造成的伤害的平均值。
Secondary Weapon Damage Per Second	表示副武器每秒能造成的伤害的平均值。
Critical Chance	会心一击率，主副武器的会心一击率是分开计算的，如果该属性由武器加成，则加成只对该主/副武器作用，如果该属性由装备部件加成，则该加成对主武器与副武器都能产生作用。
Critical Damage	会心一击伤害，表示会心一击时造成的伤害对比普通状态的倍率，如果该属性由武器加成，则加成只对该主/副武器作用，如果该属性由装备部件加成，则该加成对主武器与副武器都能产生作用。
Health Regen	体力恢复率，该数值可以使Death自动恢复体力，该数值越高，恢复的速度越快。
Wrath Regen	怒气恢复率，该数值可以使Death自动恢复怒气，该数值越高，恢复的速度越快。
Arcane Critical Chance	表示一切化身收割者后的攻击的会心一击率。
Arcane Critical Damage	表示一切化身收割者后的攻击的会心一击伤害。
Execution Chance	处决率，表示攻击能出现QTE终结技的几率。

除基础属性外，还有一些出现在装备中的特殊属性。

名称	效果
Fire	对敌人造成额外的火焰伤害，并在一段时间内持续对其造成燃烧伤害。
Ice	对敌人造成额外的冰霜伤害，并在一段时间内使其动作减慢。
Lightning	对敌人造成额外的闪电伤害，并有一定几率使其在一段时间内陷入无法行动的昏厥状态。
Piercing	对敌人造成额外的破甲伤害，破甲伤害无视敌人的防御，对付一些大体型的敌人时尤其有用。
Experience	增加获得的经验值。
Glit Found	增加敌人掉落的金钱。
Health/Wrath Per Kill	每杀死一名敌人，就能恢复一定的体力/怒气。
Health/Wrath on Crit	当攻击造成会心一击时，能恢复一定的体力/怒气。
Health/Wrath Stealth	稀有的强力属性，击中敌人后就能恢复一定的体力/怒气。

魔化武器

在游戏流程中击杀敌人或打开宝箱，都有几率取得这种名为Possesed Weapons的武器，魔化武器与其他武器不同的是，在选定该武器按确定键后会出现“Upgrade”的选项，之后可以通过献祭其他武器提升自己的等级，



在提升等级后武器除了原有的属性会得到提升外，还能选择为武器添加一种新的属性，但是被献祭的武器将会永远消失，下面是魔化武器献祭最基本的规则。

1. 每一把魔化武器最多能升级5次。

2. 献祭高等级的武器可以获得更多的经验值。

3. 当魔化武器升级时，每次可以最多获得4种额外属性的加成，这些出现的属性与在提升该等级的过程中喂食的武器所带有的有效属性（有效属性是指，在献祭魔化武器时，祭品中不显示为灰色的属性）有关，如果该等级内献祭的武器附带的不同有效属性加起来小于等于4个，那么最终在选择额外属性加成时会刚好出现这几种属性；如果该等级内献祭的武器附带的不同有效属性加起来超过4个，那么最终在选择额外属性加成时会按一定的机制在这些属性中挑选4个，但具体机制不明。

技能篇

在本作中，技能不再是像前作那样从商店购买习得，而是以RPG中流行的天赋树形式学习，每提升一级，就可以获得一个天赋点，天赋主要分为攻击系（Harbinger）以及召唤系（Necromancer），分配不同的天赋会使整个战斗风格产生巨大的改变，注意根据装备的不同，所有技能的具体数据会发生变化，而在名为Vulgrim的商人处可以购买技能的洗点药水，下面就为大家介绍两大天赋树中的各个技能。





Harbinger 技能树

Teleport Slash 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Teleport Slash	1	无	以极快的速度穿越战场，造成伤害并恢复一定的体力，伤害受主武器的攻击加成。	消耗200点怒气，造成一定的伤害，恢复伤害10%的体力值	消耗200点怒气，造成比等级1更高的伤害，恢复伤害12%的体力值	消耗200点怒气，造成比等级2更高的伤害，恢复伤害15%的体力值
	Immolation	3	Teleport Slash	被Teleport Slash命中的敌人会有一定几率被点燃，造成持续伤害。	25%几率点燃敌人，每0.5秒造成一定的伤害，持续5秒	25%几率点燃敌人，每0.5秒造成比等级1更高的伤害，持续6秒	25%几率点燃敌人，每0.5秒造成比等级2更高的伤害，持续7秒
	Inescapable	3	Immolation	被Teleport Slash命中的敌人会有一定几率被冰洁，所有动作会变慢。	25%几率冰洁敌人，所有动作减速20%，持续2秒	25%几率冰洁敌人，所有动作减速25%，持续3秒	20%几率冰洁敌人，所有动作减速30%，持续4秒
	Unending Fury	5	Immolation	在使用Teleport Slash后，在10秒内逐渐恢复怒气值。	恢复怒气值总量的40%	恢复怒气值总量的45%	恢复怒气值总量的50%
	Rage of the Grave	5	Inescapable	提高Teleport Slash的会心一击率	Teleport Slash的会心一击率提高10%	Teleport Slash的会心一击率提高15%	Teleport Slash的会心一击率提高20%
	Death Bloosom	8	Unending Fury	使用Teleport Slash命中敌人后会产生爆炸，对周围的敌人造成伤害。	造成一定伤害	造成比等级1更高的伤害	造成比等级2更高的伤害

Harvest 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Harvest	5	无	召唤收割者的影子，360度挥舞巨镰，对附近的敌人造成伤害。	消耗200点怒气，造成一定伤害	消耗200点怒气，造成比等级1更高的伤害	消耗200点怒气，造成比等级2更高的伤害
	Reaping	8	Harvest	提高Teleport Slash的会心一击率	Harvest的会心一击率提高15%。	的会心一击率提高20%	的会心一击率提高25%
	Trauma	8	Reaping	在Harvest命中敌人后，在短时间内提高所有攻击的攻击力。	Harvest每命中一个敌人，会提高10%的攻击力	Harvest每命中一个敌人，会提高15%的攻击力	Harvest每命中一个敌人，会提高20%的攻击力
	Red Harvest	12	Trauma	在Harvest命中敌人后，会增加收割者形态的能量。	Harvest每命中一个敌人，会增加8点收割者形态能量。	Harvest每命中一个敌人，会增加10点收割者形态能量。	Harvest每命中一个敌人，会增加12点收割者形态能量。

Unstoppable 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Unstoppable	8	无	在一定时间内提高Death的力量值。	消耗300点怒气，提高30点力量值，持续8秒	消耗300点怒气，提高40点力量值，持续8秒	消耗300点怒气，提高50点力量值，持续8秒
	Inevitability	12	Unstoppable	当Unstoppable激活时，提高所有攻击的会心一击率。	提高10%的会心一击率	提高15%的会心一击率	提高20%的会心一击率
	Empowerment	12	Inevitability	当Unstoppable激活时，会心攻击会造成额外的伤害。	会心一击伤害提高20%	会心一击伤害提高30%	会心一击伤害提高40%
	Killing Blow	16	Inevitability	当Unstoppable激活时，所有攻击会有一定几率造成二次伤害。	5%的几率造成二次伤害	10%的几率造成二次伤害	15%的几率造成二次伤害
	Call of the Grave	16	Empowerment	增加Unstoppable的持续时间	持续时间增加3秒	持续时间增加4秒	持续时间增加5秒

Reaper Storm 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Reaper Storm	20	无	化身骸骨风暴，造成持续伤害，在技能结束时还能造成一次威力巨大的爆炸伤害	消耗400点怒气，每0.2秒造成一次伤害，持续4秒，最后的爆炸造成一定的伤害。	消耗400点怒气，每0.2秒造成一次比等级1更高的伤害，持续6秒，最后的爆炸造成比等级1更高的伤害。	消耗400点怒气，每0.2秒造成一次比等级2更高的伤害，持续8秒，最后的爆炸造成比等级2更高的伤害。


Teleport Slash


Harvest


Unstoppable


Reaper Storm

Necromancer 技能树

Exhume Sub 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Exhume	1	无	召唤两副棺木，放出两只嗜血小鬼为玩家作战。	消耗300点怒气，每只小鬼每次攻击造成一定伤害	消耗300点怒气，每只小鬼每次攻击造成比等级1更高伤害	消耗300点怒气，每只小鬼每次攻击造成比等级2更高伤害
	Undying	3	Exhume	提高Exhume释放的小鬼的体力值。	为小鬼提高一定的体力值	为小鬼提高比等级1更高体力值	为小鬼提高比等级2更高体力值，并使召唤小鬼的数量从2只增加到3只
	Enervation	3	Undying	小鬼的攻击可以为Death恢复怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复1点怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复3点怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复4点怒气值
	Fiery Souls	5	Undying	使召唤出来的小鬼身上带有火焰点燃身边的敌人，而且攻击也会附加额外的火焰伤害	对小鬼身边的敌人造成点燃伤害，并使攻击附加额外的火焰的伤害	对小鬼身边的敌人造成比等级1更高的点燃伤害，并使攻击附加比等级1更高火焰的伤害	对小鬼身边的敌人造成比等级2更高的点燃伤害，并使攻击附加比等级2更高火焰的伤害
	Death's Allure	5	Enervation	召唤的小鬼会嘲讽敌人，使敌人的目标转向小鬼身上	–	嘲讽范围提高50%	嘲讽范围提高100%
	Corpse Explosion	5	Fiery Souls	在小鬼被杀死或持续时间完结后会产生爆炸对周围的敌人造成伤害	爆炸造成一定伤害	爆炸造成比等级1更高的伤害	爆炸造成比等级2更高的伤害

Aegis Guard 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Aegis Guard	5	无	在身上生成一个护盾，显著提高防御力以及抵抗力。	消耗300点怒气，增加防御力以及抵抗力，持续8秒	消耗300点怒气，增加比等级1更高的防御力以及抵抗力，持续8秒	消耗300点怒气，增加比等级2更高的防御力以及抵抗力，持续8秒
	Grave Defense	8	Aegis Guard	当护盾发动后，会增加Death的Arcane属性，即影响收割者形态攻击力的属性。	提高20点Arcane值	提高25点Arcane值	提高30点Arcane值
	Reflect	8	Grave Defense	当护盾发动后，可以反弹敌人的伤害。	反弹敌人对造成的伤害的10%	反弹敌人对造成的伤害的15%	反弹敌人对造成的伤害的20%
	Grounding	12		当护盾发动后，可以对身边的敌人造成闪电伤害。	每秒对敌人造成一定伤害，同时最多对1名敌人生效	每秒对敌人造成比等级1更高的伤害，同时最多对2名敌人生效	每秒对敌人造成比等级2更高的伤害，同时最多对3名敌人生效
	Enraged Guardian	12	Reflect	当护盾发动后，增加在收割者形态下的会心一击率。	收割者形态下的会心一击率提高10%	收割者形态下的会心一击率提高15%	收割者形态下的会心一击率提高20%
	Death Guard	16		提高Aegis Guard的持续时间，并降低所需消耗的怒气值。	Aegis Guard持续时间延长3秒，怒气值消耗降低10%	Aegis Guard持续时间延长4秒，怒气值消耗降低15%	Aegis Guard持续时间延长4秒，怒气值消耗降低20%

Murder 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Murder	8	无	召唤乌鸦对敌人进行攻击。	消耗300怒气，召唤1只乌鸦，每次攻击对敌人造成一定伤害	消耗300怒气，召唤2只乌鸦，每次攻击对敌人造成比等级1更高的伤害	消耗300怒气，召唤3只乌鸦，每次攻击对敌人造成比等级2更高的伤害
	Bless	12	Murder	使每只乌鸦的每次攻击都能为Death恢复体力	每只乌鸦的每次攻击恢复一定的体力	每只乌鸦的每次攻击恢复比等级1更高的体力	每只乌鸦的每次攻击恢复比等级2更高的体力
	Heralds of Death	16	Bless	在乌鸦命中敌人后，会增加收割者形态的能量。	乌鸦每命中一次敌人，会增加3点收割者形态能量。	乌鸦每命中一次敌人，会增加5点收割者形态能量。	乌鸦每命中一次敌人，会增加7点收割者形态能量。
	Ice Crows	16	Bless	召唤的乌鸦可以对敌人造成额外的冰霜伤害	乌鸦的攻击带有一定的冰霜伤害加成	乌鸦的攻击带有比等级1更高的冰霜伤害加成	乌鸦的攻击带有比等级2更高的冰霜伤害加成，并且有2%的几率使敌人冻结

Frenzy 分支

	名称	解锁等级	前置技能	技能描述	等级1效果	等级2效果	等级3效果
	Frenzy	20	无	Death释放他的怒气值召唤鬼魂，每100点怒气可以释放1个鬼魂不停缠绕敌人造成伤害，怒气值越多，召唤的鬼魂也越多。	每个鬼魂每次攻击可以造成一定伤害	每个鬼魂每次攻击可以造成比等级1更高的伤害	每个鬼魂每次攻击可以造成比等级2更高的伤害


Exhume Sub


Aegis Guard


Murder


Frenzy

收集篇

船工硬币（Boatman Coins）

船工硬币共有 100 个，它们分布在游戏的各个角落，相对其他收集要素而言，船工硬币的位置相对比较明显，它们的主要作用是用于与恶魔商人 Vulgrim 交换一些可以开出装备的宝箱，但这些宝箱开出来的装备质量实际上与游戏后期所能获得的装备相差无几，而且这个收集要素也与成就无关，因此完全收集的价值不大，在看到的时候顺道收入囊中即可，不必刻意追求。

灵魂卷轴（Soul Arbiter's Scrolls）

灵魂卷轴的作用实际上是与位于第二块大陆的迷宫“The Soul Arbiter's Maze”有关，迷宫 The Soul Arbiter's Maze 实际上相当于一个小型竞技场，在这个迷宫中玩家需要完成一波又一波的战斗，每完成一波战斗，玩家可以从东南西北任意一个方向进入，按照一定的顺序进入就可以前往更高一层的战斗，而灵魂卷轴的作用就是告诉玩家这些进入的顺序，但是这些卷轴收集起来十分耗时，关于迷宫 The Soul Arbiter's Maze 所有层数的进入顺序请参考成就攻略部分成就“I've Brought You A Gift”的成就说明。

魔法石（Stonebite）

石头收集实际上是指支线任务 Stick and Stones，在第一块大陆 The Forge Lands 西侧的 The Fjord 会有一个名为 Blackroot 的石头构造体，与其对话就可以接到这个任务，在接到任务后，游戏中出现的蓝、红、黄三色的石头就可以用手枪射击取得，除了取得全部 69 块石头会解锁相关成就外，在收集这些石头后与 Blackroot 对话选择“I have these stones”选项，每 3 块还可以用于永久增加 Death 的属性，而且这些属性还可以在多周目继



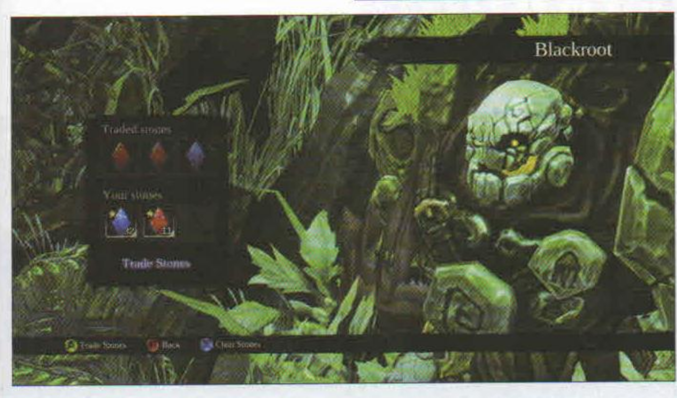






承，比如说玩家一周目消耗了所有的石头增加了属性，在二周目再次收集这些石头的话同样可以再次兑换属性获得加成，而一周目时建议所有石头都以“红红蓝”的顺序喂食增加最大 24% 的暴击率，剩余石头任意分配。石头具体组合规则如下。

石头兑换	
石头组合	属性奖励
红黄蓝	+30 Health
黄黄蓝	+30 Wrath
蓝蓝蓝	+5 Arcane
红红红	+5 Strength
黄黄黄	+20 Resistance
蓝蓝红	+2% Arcane Critical Chance
红红蓝	+2% Critical Chance
黄蓝蓝	+10% Arcane Critical Damage
黄红红	+10% Critical Damage
黄黄红	+20 Defense



遗物（Relics）

当主线流程进行到第二块大陆后，玩家会正式遇到外貌酷似山羊，名为 Ostegoth 的人，遗物的收集分为三种共计 30 个，遗物的奖励十分简单明了，收集齐不同种类的遗物后，出售给 Ostegoth 可以获得不同的奖励。



遗物种类（个）	奖励
Etu-Goth	3000金钱
Renagoth	+35 Health，+10 Wrath
Khagoth	1点技能点

亡者书页（Book of the Dead Pages）

在遇到 Vulgrim 后，它会交予玩家收集亡者书页的支线任务“The Book of the Dead”，每收集 10 张书页，就可以与 Vulgrim 交换一把墓穴钥匙，这些钥匙用于开启位于 4 块大陆中 4 个不同的墓穴，获得丰厚的奖励。这些墓穴的具体位置如下：











【注】除了第3个墓穴在进入Lair of the Deposed King需要沿楼梯一直往下走才能发现以外，其他墓穴到达图示位置即可找到。

地精娃娃（GnoMAD's Gnomes）

游戏中只有 4 个地精娃娃，在取得所有地精娃娃后会从信箱中收到镰刀“The GnoMAD's Scythes”，这把武器能随机附带不同属性的额外攻击。这把镰刀虽然属性比较一般，但是由于成就挂钩，请各成就犯注意了。

心得篇

装备推荐

游戏中值得推荐的套装只有两套，一套是名为 Juggernaut 的紫装，另一套名为 Abyssal 传奇装甲，前者可以在各大商人处随机买到，特点是会增加很高的爆击伤害，配合爆击率较高的武器使用可以打出比较高的伤害。而 Abyssal 则是游戏中最强的装甲，这套装甲不仅会增加可观的力量值以及防御力，而且会增加很高的爆击率，取得后可以为战斗带来极大的便利，而这套装备各部件的入手方法如下：

名称	取得方法
Abyssal Boots	完成竞技场第二阶段（26~50波）
Abyssal Spaulder	完成竞技场第四阶段（76~100波）
Abyssal Armor	在收集所有亡者书页后，与Vulgrim兑换钥匙开启第4个墓穴，破坏这个墓穴中所有12个红黑色罐子会出现一个宝箱，此部件就在其中
Abyssal Gauntlets	收集所有的遗物后，与Ostegoth对话完成任务后获得

快速移动

在探索迷宫时，单纯靠普通移动是远远不够的，在这里推荐一种快速移动的方法，在游戏初期，从训练师 Thane 处可以学到名为 Meteor Strike 的技能，具体动作为起跳后砸地，在习得这个技能后，按照“RB 翻滚两下 – 跳跃 – 砸地 – 继续翻滚”的顺序可以实现更快速的移动，只是按键略显繁琐，而在流程中习得亡者之握后，更可以用“RB 翻滚两下 –RT 发动亡者之握 – 继续翻滚”的方式快速移动，但注意这种方法不要按得太快，否则在亡者之握后容易出现翻滚的第 3 段而出现较大硬直。

另外，在世界地图间进行快速传送时，如果处于战斗状态是无法实现传送的，而且在迷宫中身边明明没有敌人，但却无法进行传送的情况也时有发生，如果遭遇这样的情况时，可以按开始键进行存档，然后选择 Quit Game 重新读档进入游戏，这样一来就可以重新进行传送了。

无限 Unstoppable

Unstoppable 即 Harbinger 天赋树中大幅增强攻击力的技能，关于这个技能有一个十分好用的良性 BUG 可以使 Unstoppable 的属性加成长期存在，具体操作为在发动 Unstoppable 后，马上进行存档，之后退出游戏返回菜单选择画面重新读档进入游戏，这样一来虽然角色身上的绿烟特效消失，但是属性面板中的加成会依旧存在，只要不再次发动 Unstoppable，这个加成就会一直存在，利用此 BUG 并将 Unstoppable 分支的相关强化技能点满（维持时间增加除外），能极大减轻游戏的战斗难度。另外，Necromancer 技能树中类似的防护盾技能 Aegis Guard 用此方法无法使加成维持。

竞技场

什么是竞技场?

竞技场是一个史诗级的战斗场地，竞技场共分为 4 个部分，每个部分包含 25 波的战斗，玩家每完成可以每 5 波选择获得一次普通奖励，而完成每一部分（25 波）后，可以获得特殊的奖励，完成越往后的波数，获得的奖励就越丰富，因此竞技场是一个无论挑战自我还是刷好装备的最好去处。



如何进入竞技场

要享受竞技场这一部分游戏内容，玩家需要先在LIVE上输入说明书后的25位下载码获得权限，也可以从LIVE卖场上购买这个名为Crucible Pass的DLC，售价为800MSP。竞技场在一周目就会开启，也就是每块大陆左下角的迷宫The Crucible，快速传送就能到达，随着一周目主线流程的推进，竞技场最大波数会逐渐开放，具体分别是25波、50波以及75波，而最终的100波会在角色达到25级时开启，因此一般情况下是在2周目竞技场完全开放。竞技场每开放25波，玩家就能在龙形信箱中收到一封新的邀请函，只要取得邀请函就能挑战新的波数。下面是各部分竞技场的解锁方法。

邀请函	解锁内容	解锁条件
The Fool	1~25波	击倒主线流程中的BOSS Guardian
The Emperor	26~50波	击倒主线流程中的BOSS Wailing Host
Strength	51~75波	击倒主线流程中的Samael
The Devil	76~100波	角色等级到达25
Death	101波（BOSS Wicked K）	不选择任何奖励，一口气完成1~100波

工欲善其事，必先利其器

要踏破竞技场，玩家必须获得一把好武器，这里的好武器是指，带有Health Steal、Wrath Steal等偷取属性的武器，它们可以在普通攻击后按伤害的一定百分比转化成生命／怒气，但这种属性比较稀有，只有极小的几率打出或从商人处买到带有相关属性的武器，一旦看到这种属性千万不要错过，利用带有偷取属性的武器，再打出一把属性较好的魔化武器进行献祭转嫁到魔化武器之上（请务必从系统篇了解魔化武器的升级规则，以免白白将带有偷取属性的武器浪费），这样就能为踏破竞技场提供极大的帮助，如果实在找不到带偷取属性的武器，那么Health on Crit以及Wrath on Crit这两个较常见的属性配合高爆击率的装备也能作为替代品使用。



流程攻略

DARKSIDERS II

守秘者 THE KEEPER OF THE SECRETS

冰川的流程相当于游戏的序章，玩家可以在这里熟悉本作的操作，本作的主角Death相比前作的主角War要显得灵活不少，控制起来感觉很好，一路上有几种操作必须掌握，首先是墙上奔跑操作，只需要跳跃到指定的墙壁上即可实现墙壁奔跑的动作，另外需要注意游戏在攀爬时按LT键会默认指向正后方，在今后的游戏过程中有一些跳跃点必须借助该操作才能跳到对面去。与冰巨人的战斗没有任何的难度可言，因为它不仅攻击方式单调，而且容易被打出硬直，直接与其硬拼即可。结束与冰巨人的战斗后转动机关搭乘升降梯来到上方，来到两堵墙壁处需要来回施展三角跳方可到达上层。



BOSS WAR'S SHADE

与守秘人化身的War的战斗实际上十分简单，他的攻击方式只有极其缓慢的三连击以及跳跃攻击，十分容易躲避，当削减其大概一半的体力时，会出现一个拼刀的QTE，连点X键即可，之后重复先前的战斗的方式即可轻松将其击倒。

山丘之炎 THE FIRE OF THE MOUNTAIN

当Death苏醒过来，就已经身处工匠的领域，与工匠的长者Eideard对话后，前往目标地点与铁匠姐弟中的姐姐Alya对话，对话完毕后，再与技能训练师Thane对话，他会为我们打开前方的道路，如果与Thane对话时选择与他战斗并战胜它，能获得经验值并开启Thane的支线任务线。注意在这个区域中，玩家会找到一个龙形的雕像，利用这个雕像不仅可以与其他玩家交换装备，而且也是玩家购买DLC后的装备获取处。另外在东侧的平台上有名为Muria的萨满，她会售卖饰品以及药水，如果玩家有1代的存档，她会赠与玩家饰品PAULDRON OF THE HORSEMEN，如果玩家已经将前作全成就的话，更能获得传奇武器CHAOS FANG，这对游戏初期的帮助十分大。

在前往目的地的路上，途经THE WEEPING CRAG时会遇到前作中的恶魔商人Vulgrim，在本作中他不再担任商人的角色，而是为玩家提供洗点服务以及售卖一些随机抽出装备的宝箱，而购买这些宝箱除了需要花费金钱外，还需要消耗在游戏中收集的船工硬币（BOATMAN COINS），而在流程中收集到的亡者书页（BOOK OF THE DEAD PAGES）可以每十页兑换一把墓穴宝藏钥匙，用这些钥匙打开指定的墓穴入口可以获得相应的宝藏。

在到达目的地后，需要协助工匠Karn击退THE CAULDRON外的敌人。进入吊桥那头的门，拉动门内的机关开启前方大门，进入后发现左右两侧的门被锁着，捡起地上黄色的炸弹后按下右摇杆往右侧墙壁上的机关投掷即可开启右侧的门。前进并看到第2个黄色炸弹后，反向从墙壁上绕到炸弹所在的平台上，捡起炸弹以同样的方法投掷到右侧墙壁的机关上，一旁的门就会打开。在继续前行的路上，会在一个放在面前的宝箱内取得THE CAULDRON的地图，像THE CAULDRON这种地下城中都会有相应的地图，请注意及早取得，在取得地图后打开地图，已探索的区域会高亮显示，而未探索的区域则会显示为灰色。在击倒一旁的小BOSS后还能发现另一个装有骷髅钥匙的宝箱，取得后地图上会出现有绿色钥匙标记的大门，说明可以借助骷髅钥匙开启该处的门锁（这些门外观上是巨大的蓝色骷髅头，十分容易辨认）。利用骷髅钥匙进入指定房间后，将右侧的圆球推进中央的卡口使攀爬点出现，在最高处的攀爬点沿墙壁往左跑，跑到藤蔓上并攀爬到缺口内。沿惟一的通路经历一系列的攀爬，进入最初于大堂无法进入的左侧门内，接下来进入惟一可以进入的门，消灭杂兵后捡起右侧的黄色炸弹朝黄色的岩石投掷，炸开石块后会出现圆球，将圆球推到左下方的卡口，使铁栅栏落下后将另外一个圆球推出来，然



后再捡起黄色炸弹将已经嵌于卡口的圆球炸起，最后再将两个圆球分别推进左右两侧的卡口即可取得另一把骷髅钥匙。利用第二把骷髅钥匙开启指定的门，转动一旁的机关，这样一来中央的平台会限时升起，利用平台上的攀爬点跳跃到另外一侧，从前方沿攀爬点爬到上层，用上层的黄色炸弹投掷对面的机关，中央的平台会再次升起，再次借助平台走到对面，前行就会迎来一场BOSS战。

BOSS　GHARN

这个被堕落力量侵蚀的敌人实际上非常容易对付，它只有冲撞以及用钻头突进攻击，但无论哪种攻击方式都十分缓慢，很容易躲避，另外BOSS在受到一定伤害后会站在原地一段时间并自爆重组，在这期间注意离开它的身边即可，总的来说这一战难度很低。



击败BOSS后，沿路前进转动机关，将打开熔炉后，按SELECT键进入地图，按下左摇杆在地下城地图与大地图间切换，选择TRI-STONE后按X键快速传送回去，再次与Alya对话即可完成这个任务，并获得任务奖励，名为“救赎（REDEMPTION）”的手枪，它允许玩家在远距离牵制敌人。另外从这时开始，Alya的商店功能开启，玩家可以在这里购买各种武器与防具。

山丘之泪
TEARS OF THE MOUNTAIN

从TRI-STONE往北走，在STONEFATHER'S VALE找到Karn并与其对话，之后射击按下右摇杆瞄准一旁大门上的炸弹并按RT键射击炸开通路。一路跟随指示前进，在有不断出现飞虫的虫巢处，铁门封堵了前方的去路，观察左侧高处的墙壁，射击炸弹炸开障碍会出现攀爬点，通过这里的小道就能来到另一侧。

根据指示来到地下城THE DRENCHFORT，来到铁门前往右侧走，利用攀爬点到达高处，捡起炸弹往对面的圆球处投掷，注意这种红色的炸弹并不像之前的黄色炸弹那样会自己爆炸，需要手动瞄准用手枪射击引爆，使圆球掉落并推到中央的卡口就能将大门打开。正式进入地下城后，往地图东侧尽头走，来到面前有工匠雕像的场景，前方的路被铁栅栏所封堵，同样要像先前的解谜一样用推动两个圆球放置到卡口。首先从右侧攀爬点爬到上层，这里需要连续在墙壁间奔跑才能到达圆球所在的平台，具体操作为在墙壁奔跑的过程中再次按跳跃键，Death就会在90度的墙角间切换落脚点，并最终到达圆球所在的平台，将圆球推下平台推进卡口，完成第一个圆球的操作。第二个圆球的操作稍微有些麻烦，先从左侧的攀爬点越过墙壁到达另一侧，会看到圆球被黄色岩石阻隔，从右后方的尽头高处找到红色炸弹，炸毁黄色岩石后将圆球推动到铁门前（注意不要推到中央的方形地板，否则很难将球重新推出来），再次取得红色炸弹投掷在圆球上，之后站立在中央的方形平台上使铁门打开，这是射击圆球上的炸弹，爆风会使圆球到达外侧，最后将圆球放置于另一卡口即可，离开前记得打开中央雕像左后方的宝箱，里面有这个地下城的地图。进入大门后，用场景内的炸弹炸毁黄色岩石拉动机关可以引出水源。

回到最初的场景，发现水流已经遍布整个场景，这时跳到最下层的水中，可以发现一条长长的通道，沿通道游到尽头，从攀爬点爬最高处，利用墙壁连续奔跑到右侧的藤蔓攀上平台。在强制战斗结束后推门离开，向北侧的水道往下走，在尽头的宝箱处取得骷髅钥匙后原路返回打开骷髅门进入新场景。在新场景中，首先从左侧的攀爬到到达高处，用炸弹炸开黄色石块，在尽头将圆球按RT键投掷到场景中央，当圆球放置在卡口时，前方的升降梯会落下，此时返回获得炸弹的位置，取得炸弹后站立在升降梯处向圆球投掷并用手枪射击炸弹，升降梯会随圆球的击飞而重新往上升，玩家也得以到达高处，在尽头的房间，射击阻挡水闸门的石块上的炸弹，引出水流后，随水流的流向游，一直游到之前取得骷髅钥匙的位置，借助上升的水位可以跳到平台上，再从墙壁移动到攀爬点到达高处拉动机关，这样一来就可以直接从解锁的门回到最初的场景，并从巨人石像正对着的门进入，迎来本任务的BOSS战。





BOSS　KARKINOS

在BOSS战开始前，需要利用场景中的圆形虫卵按RT键瞄准BOSS撞击才会正式进入战斗。在一般情况下，普通攻击无法对其造成任何伤害，BOSS的攻击主要有三种，首先是跳起砸地，跳起即可躲避；另外BOSS偶尔会在地上放出藤蔓，需要不断翻滚移动才能躲过；最后一种是冲撞，标志是BOSS会举起前肢作准备动作，提前左右翻滚就能躲避，而在BOSS实施撞击后，会使一个虫卵从天花板上落下，同时BOSS会在一段时间内倒地不起，利用这段时间迅速走到虫卵所在的位置，保证Death、虫卵、BOSS在同一直线后按RT键借助虫卵撞击BOSS，这样一来BOSS会在一段时间内露出弱点，趁这段时间输出即可，但推虫卵时可能会受到幼虫的攻击，注意优先解决。如此重复四到五回合就能击败BOSS。



击倒BOSS后，拉动前方的机关打开水坝后，快速移动回到TRI-STONE与目标对话即可完成任务。

移山
TO MOVE A MOUNTAIN





获得工匠之钥（MAKER'S KEY）后，接下来我们的目的地是位于大地图北面的THE LOST TEMPLE，首先传送到THE WEEPING CRAG，进入BANESWOOD后往北走，进入废墟的入口后，可以在右侧发现一堆泛蓝光的石块，上前激活后石块会变成一个石头人供Death骑乘，控制石头人走到地上的圆形卡口，一旁机关的障碍就会解除，瞄准该机关后按RT键，石头人会发射锁链与其相连，借助锁链到达对面高处的门。进入后经历一场强制战斗，全灭敌人后就能取得炸弹炸开黄色石块开启通路。经历一段攀爬经旋转楼梯来到地下区域，直接从左侧的门进入，在桥梁上借助一些攀爬点一直走到对面的门，推门后会进入一个大区域，跟随指示正式进入THE LOST TEMPLE。

登上长长的楼梯推门进入后，激活左侧的石头人，石头人的攻击可以直接破坏挡道的黄色石块，而且前方的卡口可以直接移动石头人充当圆球使用。开门离开后会有一场强制战斗，出现的新型人面像敌人会复活其他敌人，必须优先解决，注意这种敌人有保护盾包围的情况下无法对其造成伤害，必须靠近并引诱它攻击才能解除它的保护盾。结束战斗后，新的攀爬点出现，借助攀爬点沿惟一的路前进，虽然路上有不少黄色石块，但玩家现在没有任何破坏它们的手段，来到一座断桥处，利用左侧的墙壁以及攀爬点到达对岸，激活位于对岸的石头人，控制石头人直接向对岸发射锁链破坏另一头的黄色石块后会出现一个机关，回到该处拉动机关，桥梁会重新升起，这时重新回到巨人的背上开始返回到最初的场景，虽然路上会出现不少阻挠的敌人，但在巨人的铁拳下这些敌人简直不值一提。破坏原先挡道的黄色石块，踩在卡口处将对面的机关打开并用锁链将道路连通，走到对面后射击左上方的炸弹使圆球落下，推到卡口后，第一重铁栅会落下，捡起第一重铁栅后的炸弹并站在第二重铁栅前，利用炸弹用圆球弹飞后，第一重铁栅会重新升起，而第二重铁栅会短暂落下，这时迅速走到里面即可取得宝箱内的骷髅钥匙。

利用身后的藤蔓重新回到最初的场景打开骷髅门，可以看到位于对面的机关，从墙壁上的藤蔓爬到对面拉动机关，一旁的闸门就会开启，这时重新骑到石巨人的背上，进入刚刚打开的闸门。闸门后的左右两侧各有一个宝箱，其中一个宝箱有迷宫的地图，注意收集，之后往前方走，再次利用石头巨人作为开门的工具，进入前方场景会有一场强制战斗，先前出现过的会复活敌人的人面像必须优先处理，否则战线会被拉得非常长，只要在其出招时锁定人面像用手枪快速射击就能将其轻松消灭，而最后阶段的钻头敌人比较类似第二个任务中的BOSS，但这个明显钻头威力要强上不少，注意躲避。



结束战斗后继续前进，来到长长的深渊时借助两侧的墙壁交替奔跑即可到达对面，来到有水流落下的位置时，在墙壁间来回弹跳就能到达上层，来到上层后从右上方的门进入，激活右侧的石巨人，控制其移动到前方的升降梯上，之后离开石巨人，从左侧的攀爬点到达上方，发现前方有另外一个石巨人，控制这个石巨人回到升降梯上方的圆球卡口为升降梯提供动力，这样一来两个石巨人就会都在高处了。随后控制其中一个石巨人放置到前方左侧的卡口，这样会使一旁的铁栅落下，这时控制另一个石巨人前往刚才的石巨人正对着的位置，在悬崖边缘用勾爪击碎攀爬右侧横木上的黄色石块，之后从刚刚落下铁栅的位置进入，将巨人放置在尽头的卡口，用勾爪向刚才击碎黄色石块的位置发射锁链，使可以攀爬的通路形成，最后回到刚才的石巨人处，将其放置到攀爬横木旁的凹陷点，这样前方的门最终会被打开，借助横木和石巨人的锁链形成的落脚点跳跃到对面即可。推门来到室外场景，经过一段攀爬以及强制战斗后会重新进入室内，这里左右两边的门都被紧锁，首先利用前方的攀爬点到达上层，射击上方雕像上的炸弹落下圆球，在下层将它放置好左右两侧的门就会打开，其中右侧的门会回到之前的场景，左侧的门才是前进的道路。

进入后迎接我们的是一场强制战斗，两名钻头巨人加杂兵的配置虽然说不上很难，但如果频繁被钻头击中的话伤害可是不能小看的，注意时刻锁定巨人观察它们的出招节奏，结束战斗后推门离开并进入BOSS战。



BOSS　CONSTRUCT HULK

在普通情况下，所有攻击对BOSS几乎不能造成伤害，BOSS的攻击方式比较单调，只会频繁地震地以及用拳头进行小范围攻击，留意场景周围的高处有不少黄色炸弹，引诱BOSS走到黄色炸弹附近，当它发动震地攻击时会将炸弹震落，这时迅速捡起附近的炸弹向BOSS投掷，当爆炸成功后BOSS会露出一个核心，这时抓紧时间上前输出即可，如此反复，不到几个回合就能将BOSS击倒。



随后登上前方的楼梯，与石头守护者对话会自动回到TRI-STONE，再找造物主的长者Eideard对话即可完成这个任务。

山丘之心
HEART OF THE MOUNTAIN

依照指示来到石头守护者前与它对话，它会为我们搭起前往THE FOUNDRY的桥梁，进入THE FOUNDRY后沿路前进，来到环形的场景时，需要按B键借助Karn将Death抛到对面去，借助攀爬点爬到横木上，等待自右往左的移动攀爬点出现后跳到其之上，然后往最左移动，等到左侧有平台的位置按LT反向跳到平台上去，在平台上从墙壁奔跑到达对面，消灭几名碍事的敌人后拉动地上的机关推门进入，之后跳到新场景中央的升降机关上，使阻隔Karn的门打开并等待他为我们托起前方的门，最后与Karn一同进入前方的门。

在看到巨人的剧情过后，在这个圆形场景中往东北方的小路走，来到一个被锁链吊着的圆形平台处，等待Karn到来后可以让Karn将我们抛到另一侧去，从另一侧的圆形水池往下潜，会发现前面有一个石巨人，但在水下无法激活，因此先往北侧游。离开水面后，会发现面前有一个圆球，但这时圆球因为被大门所阻隔，因此不能发挥任何的作用，这时先继续向前走，经前方的水域游到尽头，会来到控制大门开闭的机关处，踩下机关，Karn会再次托住大门，这时我们就可以将圆球推出房间外。接下来的部分比较坑爹，玩家需要投掷在场景中的斜坡前投掷圆球，使圆球刚好镶嵌在卡口上，玩家可能需要反复尝试才能刚好命中。成功镶嵌后刚才在水中的石巨人会升起，控制石巨人一路回到最初Karn帮我们顶着大门的位置，从一旁的长廊走到尽头，站在卡口处向对面发射锁链形成通道，走在锁链上跳到左侧的藤蔓，再从木柱间跳跃即可到达上层，之后在墙壁与攀爬点之间移动时要注意移动的时机，以免被倾泻的熔岩波及，推门进入后会有一场强制战斗，但难度不高，战斗结束后推门前进，取得骷髅钥匙。

原路返回进入骷髅门，爬上长长的楼梯后需要借助Karn将我们抛到对面，在到达对面并消灭所有的敌人后往右侧走，下方的宝箱内有迷宫的地图，之后推开前方的门，攻击冒紫烟的人面像会获得新能力“亡者之握（DEATHGRIP)”，它能使Death隔空抓取物件、敌人等，而且可以利用特定的跳跃点跳跃。取得后原路返回，跟随Karn重新回到石头守护者所在的圆形场景，来到西北方的分支，将右侧的炸弹用亡者之握抓取，投掷到对面的机关上就能将吊桥升起，进入前方的门后，先往左侧的横木跳跃，到达左侧的机关处拉动机关，再从机关所在平台的墙壁上跳到上方的横木处，利用亡者之握的抓取特性可以一路到达对面的平台上，将两个机关都拉动后，到达另一侧的桥梁就会形成。









与Karn乘坐升降梯一同来到下层，看见石之心的剧情过后Karn会再次将我们抛到另一侧的攀爬点上，爬到中央平台会发现两侧铁栅的开关，踩在开关上，利用亡者之握拉到Karn的手上让他将我们快速抛到另一侧，在另一侧沿惟一的路前进，激活路上的石巨人，这样就可以控制石巨人穿越熔岩。穿越熔岩走到一处圆球卡口处，瞄准远处的连接点发射锁链就能到达石之心所在的位置，在石之心前使用亡者之握就能使其落到下层。原路返回石头守护者所在的位置，将第一块石之心放置后，新的亡者之握摆荡点会出现，从摆荡点跃到对面，踩下通道内的机关开启闸门让Karn进入并借助Karn之手到达河流的对面，其后激活场景中的石巨人，将石巨人放置在升降梯卡口上并用锁链连接对面的连接点，走到中央转动机关升起两个升降梯，可以发现左侧升降梯外侧有攀爬点，离开机关后两个升降梯会缓缓下降，这时迅速利用左侧升降梯的攀爬点跳跃到锁链上，再从锁链跳跃到墙壁的藤蔓上就能爬到高处，在尽头的平台拉动机关，就能将桥梁架起。

重新回到石巨人的背上，借助升起的桥梁走到黄色石块挡道的通道，破坏路上的黄色石块就能到达第二块石之心所在的场景。在这里从左侧跳到下方的水域，以藤蔓作为起点经过一段攀爬后来到另一侧，在这里同样跳到水下，借助几个亡者之握的摆荡点到达这里机关处，拉动机关后水位会上升，同时石之心所在场景的机关会重新运作，回到该机关所在的位置，用亡者之握抓取移动装置上的炸弹，投掷到一旁的黄色石块处炸出通道，之后让Karn投掷到上方打开宝箱取得骷髅钥匙，但是先别急着打开骷髅门，控制刚才的石巨人移动到碾压装置上，也就是刚才拉动水位上升机关时在剧情中压碎石头的位置，拉动一旁的机关将石巨人压碎，剩下的圆球会从移动装置落下，这时再去打开骷髅门，将圆球推到骷髅门内的卡口处，落下前方的铁栅，再从墙壁交叉跳跃到高处就能取得第二块石之心。在回程的路上，该从哪个攀爬点离开有明显的提示，回到控制闸门的踏板机关上线让Karn通过，自己再从另一侧回到石头守护者所在就能镶嵌第二块石之心。

第三块石之心的获得相对之前的两块要简单得多，来到最南端的铁栅前，让Karn抛到里面后，拉动机关落下铁栅，再回到门口处激活石巨人扫除挡道的黄色石块，在看到第三块石之心后，将巨人放置在中央的卡口处，从一侧的攀爬点开始，经历一系列的攀爬移动后就能到达石之心所在的位置，由于这块石之心被堕落力量感染，原先的石巨人受堕落力量的影响，成为这里的BOSS。

BOSS　CORRUPTED CUSTODIAN

这场战斗应该是到目前为止较难的一场BOSS战，BOSS不仅攻击力惊人，而且体力奇高，不过如果搞清楚BOSS的攻击方式后，实际上磨死它也只是时间问题，BOSS的攻击方式主要有横扫、双手砸地以及旋转风暴三种，前两种发生比较缓慢，而且可以一律用侧滚来躲避，而旋转风暴是最可怕的一种攻击，攻击高范围广不说，BOSS还会主动向我方移动，因此很容易被击中，发生前会有一瞬的准备动作，看见后需要马上连续往后翻滚才能躲过一劫，另外如果这时有足够的能量变身收割者形态，可以在一定程度上降低战斗的难度。

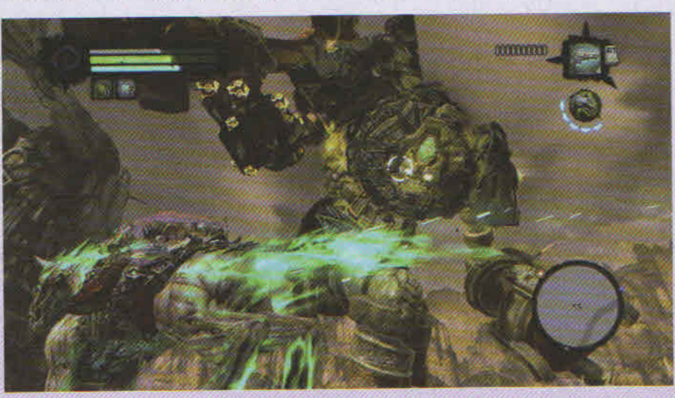


击倒石巨人后，回到石头守护者所在的位置，两人决定放手一搏将这块被污染的石之心安置到巨人的身上，结果巨人发生暴走，恢复操作后原路返回TRI-STONE北面的STONEFATHER'S VALES，进入与石头守护者的战斗。

生命之树
THE TREE OF LIFE

BOSS THE GUARDIAN

这场战斗颇具史诗感，背景音乐也十分激昂，面对这个庞然大物，Death 的所有攻击明显无法直接对其造成伤害，整场战斗分为两个阶段，在第一阶段，守护者会举起右手用巨锤敲击地面，这时我们可以选择直接翻滚躲避或骑马冲刺躲避，在守护者的右手上有不少炸弹，在其敲击后由于高度降低的缘故，这些炸弹会变得可以瞄准，此时马上用手枪射击它手上的炸弹，成功后会使它的手臂与本体分离一段时间，同时露出在右肩上的石之心，跑到石之心所在的位置用亡者之握跃到其之上可以按键攻击，如此重复两次之后就能进入第二阶段的战斗。第二阶段，失去右臂的守护者会用左臂发射一个巨型的炸弹，在骑乘战马的状态下用手枪射击巨型炸弹至濒死状态，这样炸弹会在原地翻滚并于一段时间后自动追踪 Death 所在的位置，利用这个特性，在炸弹原地翻滚时迅速骑马穿越守护者的脚下，目的是使巨型炸弹因追踪 Death 而击中守护者使其露出弱点，但在守护者脚下时守护者还是会用脚践踏地面，注意跳跃躲避，当巨型炸弹击中守护者后，守护者会倒地，从守护者发射炸弹的左臂上有攀爬点，爬到高处用亡者之握跃到另一个石之心上即可对其进行攻击，同样重复两次后就能破坏这个石之心并结束战斗。



这场战斗结束后，在第一块大陆 FORGE LANDS 的冒险也随之结束，由工匠长老牺牲性命净化的守护者为我们冲破了前路的障碍，这时会习得新能力“回避反击”。另外，如果玩家已经输入了游戏说明书后的 25 位下载码后，会收到竞技场（THE CRUCIBLE）的入场邀请，在龙形信箱中可以取得资格入场证明，玩家可以随时快速传送到位于任意大陆左下方的竞技场，击败强敌获得丰厚的奖励。从 STONEFATHER'S VALES 一直往北走，到达生命之树时发现所谓的生命之树已经被堕落力量控制，Death 被传送到新大陆——THE KINGDOM OF THE DEAD。



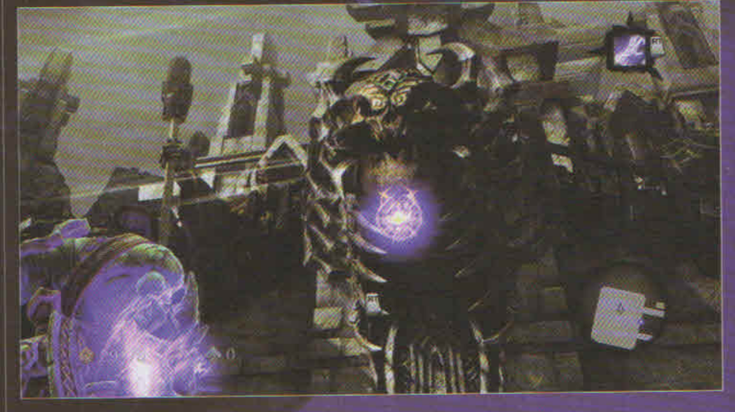
骸骨领主
THE LORD OF BONES

进入亡者王国后，会遇到名为 Ostegoth 的武器商人，而在游戏中收集到的古器物（RELICS）也能在这里与其兑换。一路跟随指示来到地下城 BREACH，攀爬到达一个平台，地上会有两个压力盘机关，踩着正对着骷髅门的那个机关，当障碍解除后迅速从墙壁向对面跑去，可以赶在障碍复位前到达骷髅门所在平台。进入惟一可以进入的门，结束与骷髅兵的强制战斗后从右侧的门前进，进门后左侧有控制场景中两条吊桥的机关，但这个机关控制的吊桥此升彼降，想要通过两条桥需要动一点脑筋，首先将机关旁边的炸弹投掷到机关上，再从炸弹源多拿两个炸弹放在机关的右侧，使炸弹与炸弹源形成一条曲线，之后走过第一条吊桥，从正对着机关的另一侧用枪射击刚才排列的炸弹，如果排列正确，那么爆风会波及到机关上的炸弹，使一旁的吊桥升起，从而取得尽头的骷髅钥匙。取得钥匙后，从已落下的吊桥旁的木柱攀爬，反向跳回初始平台即可。回到骷髅门前打开骷髅门，沿路一直推门前进会回到室外场景，跟随指示来到地图的西侧，在剧情中 Death 会将大钟切割，随后 ENTERNAL THRONE 被召唤出来，Death 也大展身手降落在了 ENTERNAL THRONE 的内部。



在 ENTERNAL THRONE 的内部并没有地图，经过简单的攀爬后会来到一个亡者之握摆荡点，注意摆荡的时机要配合对面钟摆平台的节奏，之后一路上的流程也只是对玩家攀爬技巧的考验，相信玩家到现在都已经熟练掌握，因此就不再赘述了。当地图重新出现时，进入 ENTERNAL THRONE 的甲板处会看见一群亡者，而中央名为 Draven 的亡者是这片大陆上的技能训练师，相当于之前在第一块大陆上的工匠 Thane。来到上层，与亡者王国的代理大臣对话，他表示亡者国王只会与有价值的人对话，要求 Death 先击倒斗技场的冠军证明自己的价值，随之本任务结束。

王者价码
THE TOLL OF KINGS



跟随指示前往斗技场，离开旋转楼梯，这时转动中央的雕像，使激光对准另一侧的门才能将这扇门打开。沿路来到斗技场的入口以为可以挑战斗技场冠军，谁知道冠军还需要我们解开三重封印才会被召唤。剧情过后，从东侧的攀爬点爬到上层，进入东侧的门内开始我们第一块召唤石的搜索之旅。经历在亡骨地的强制战斗后进入绿色激光照射的房间，首先从右侧的小平台上踩着机关打开对面的铁栅，然后利用亡者之握取得对面的炸弹，拿着炸弹向激光源头处投掷可以将其破坏使它只留下一个灯笼，用亡者之握取得灯笼，将核心扛到刚才的压力盘机关处放下灯笼，灯笼会将机关压住，面前的铁栅也就因此而落下。穿越铁栅，用墙壁奔跑继续前进，从另一侧的尽头转动机关将铁栅落下，这样一来就可以在高处将刚才压在机关上的灯笼用亡者之握取回，扛着灯笼来到前方的房间内并安置于中央的雕像上，转动雕像将光线照射在门的装置上就能将门打开。原路返回时注意，在旋转楼梯返回上层时需要借助中央柱子上的攀爬点以及亡者之握摆荡点一跃跳到上方，请不要贴墙无限重复跑动。

回到斗技场，在斗技场下层用亡者之握将召唤石插在雕像上，强制战



斗结束后返回上层，从西南方的攀爬点进入西侧上层的门内，进入后面前就有一个激光雕像，向光线指向的房间进入并往上层走，从不通的吊桥处用亡者之握取得炸弹，携炸弹回到下层，炸开初始位置的黄色石块，沿墙壁奔跑到另一侧的场景，进入光线指向房间的尽头会发现地上有一个灯笼，拿起核心放置到雕像旁边的压力盘机关处压住机关落下铁栅，原路返回到最初的房间内，将光线调整到上方，这样一来就可以用亡者之握取回刚才压在机关上的灯笼。带着灯笼回到刚才最初取得炸弹的上层，将灯笼放置在中央的雕像处可以将原先落下的吊桥升起。随后一路前进，在最下层的房间内消灭所有敌人后取得第二块召唤石，随后一旁的铁栅落下，进入该处房间内利用攀爬点以及亡者之握摆荡点可以快速回到斗技场，用同样方法镶嵌第二块召唤石后，通往第三块召唤石的北侧大门就会打开。

进入北侧的门，相比取得前两块召唤石的过程，这里的战斗比重较高，一边战斗一边从右侧的门推进，直到来到吊桥的对面后，踩着地面的机关让吊桥升起，用亡者之握取得桥面上的炸弹，拿着炸弹站在后方的石室向右侧的机关投掷，炸弹爆炸后石室会转动，玩家也随之到达召唤石所在的场景。在取得召唤石前会与巨型甲虫进行战斗，这甲虫看上去比较吓人，其实也只不过是体力比较高的杂兵罢了，不会构成什么威胁。取得最后一块召唤石回到斗技场镶嵌在雕像上，斗技场的“冠军”就会出来应战。

BOSS　GNASHOR

一开始BOSS并不会现身，而是像一条沙虫一样在底部钻来钻去冲撞玩家，这时只能躲避。每过一段时间，BOSS会从地下钻出一小段时间，抓紧这个机会利用亡者之握可以将其摔在地上进行输出，重复两次后BOSS正式现身。

BOSS的攻击方式主要有两种，一种是普通的小范围践踏，另一种是十分惊悚地将头颅取下，然后连头带尾连续砸地，无论是哪种攻击方式伤害的十分惊人，注意及时躲避。当BOSS头颅没有取下时，用亡者之握可以跳跃到其头部位置进行攻击，这样会有伤害加成，但要注意不要贪攻，否则被BOSS打一套就得不偿失了。当BOSS损失一定体力后，他会瘫倒在地上，这时是输出的最佳时机，而在这个状态后，BOSS重组前会在地底钻到地面撞击玩家，注意地上出现烟雾时就是躲避的信号就好。



击倒BOSS后回到ENTERNAL THRONE甲板上与代理大臣对话即可触发剧情，剧情过后取得新能力“禁锢之手（INTERDICTION）”，这个装备目前没有什么作用，具体作用会在后面说明，之后就踏上为亡者国王征讨三名领主的跑腿之路。

伪君子
THE PHARISEER

在大地图快速传送到THE MAW，其后一直往南走来到PHARISEER'S TOMB，进入墓穴后攻击中央的水晶，升降梯就会因此而下降到底层，一路前进，来到有压力盘机关的房间内，首先从右侧的攀爬到上方取得炸弹，将左侧的黄色石块炸掉后会出现一个石像，用亡者之握将石像直接从高处拽下，然后推动到前方的铁闸门处，重新回到右侧取得炸弹，拿着炸弹踩在机关处向石像投掷，这样在离开机关后，铁闸门会被石像所卡住形成通路。

来到有四块水晶的圆形升降梯处，首先攻击有“Ⅱ”标记的水晶，这样会来到地下。进入北侧的门，利用左侧的攀爬点爬到左边的平台，将机关推进去，高处的亡者之握摆荡点会一升一降，从降下的摆荡点跃到右边平台去，在这里的宝箱取得迷宫的地图，然后从这边观察这个降下的摆荡点可以发现在其之上依附着一个炸弹，用亡者之握取得炸弹，投掷到对面的机关处，之后回到初始的平台处，用手枪射击炸弹，然后马上切换回亡者之握，瞄准即将下降的摆荡点跃到上方，然后在半空再抓住上升中的另一个摆荡点就能最终到达对面的平台，在这里的宝箱中可以取得骷髅钥匙。离开时会出现新的女妖敌人，这种敌人与其近身肉搏会相当吃亏，合理运用亡者之握将他们抓取在半空可以大大降低战斗难度。

返回水晶控制的升降梯处，攻击标记为“Ⅲ”的水晶，打开该处的骷髅门，会遇到比较难的一场杂兵战，请保证身上有足够的恢复药水，首先玩家需要对付成群的女妖敌人，女妖的攻击本来就十分难躲避，数量变多后难度更是呈几何上升，这里没有很好的解决方法，只能稳打稳扎，而在消灭所有女妖后，会出现一个持盾牌的大型骷髅敌人，平常大多数攻击会被其防御，但他往往在攻击结束后总会做出一个咆哮的姿势，这时是攻击的好时机，如果变成收割者形态对付他，难度会直线下降。在结束战斗后沿惟一的路走，在一系列的攀爬跳跃后会看到一个机关，拉动机关后下方的吊桥就会升起，而机关下方有一个石像，推动石像将石像运到吊桥的另一侧，推到房间内的机关之上后，以攀爬到这个场景的方式原路返回到水晶控制的升降梯处，攻击标记为“Ⅱ”的水晶，由于现在有了石像的支撑，升降梯不会再掉到底层，这时进入前方的门迎接BOSS战。



BOSS　PHARISEER

就BOSS本身而言，与其作战并没有什么难度，他充其量就是一个体力比较高的杂兵，他的攻击方式单一且容易躲避，但问题在于在他的体力削减到一定程度的时候，他会召唤出大量的骷髅，这些骷髅加入混战后会使整个战局变得十分麻烦，如果玩家已经点出攻击性的范围技能，在这里使用会收到很好的效果。

在击倒BOSS后，先前从亡者国王处取得的装备禁锢之手开始发挥作用，在游戏中地面会出现一些圆形的召唤点，利用这些召唤点可以召唤出亡者国王麾下的亡者领主，这些召唤出来的亡者可以穿越一切实体，其后会有一段相当于禁锢之手使用方式的教学，从中间召唤出刚才击倒的BOSS Phariseer，指示其穿越铁栅栏并走到压力盘机关处，他会化身实体踩在压力盘之上，随之铁栅栏就会落下，在往后的流程中也会出现结合禁锢之手解谜的场景，请务必提前掌握操作方法，而在战斗中这些亡者领主也会自动为我们攻击敌人。

审判者 JUDICATOR

快速传送到大地图PHARISEER'S TOMB的入口处，之后往位于大地图东南侧的JUDICATOR'S TOMB，没走几步，就会在一个关口被铁栅挡路，在圆形召唤点重用禁锢之手召唤出亡者领主，指示他拉动机关即可。来到JUDICATOR'S TOMB后，中央被铁笼罩住的机关也需要利用同样的方法借助亡者领主之手来启动，进门往右侧走，强制战斗结束后拉动房间内的机关，使中央的平台升起，跳到中央的底部，将石像推到两个矮平台的中间，之后从召唤点处召唤亡者领主，跳到石像的上方指示其踩到对面平台的压力机关上，这样就可以跳到对面的平台了。

在看到Judicator后，他表示并不想与Death战斗，只要Death解放墓穴中三个被禁锢的灵魂，他就会跟我们走。剧情过后从圆形场景右侧的门进入，会出现一种新型敌人，他会召唤出一些骷髅为其作战，但这些骷髅没有什么威胁，大可以直接攻击其本体。战斗过后，在进门之前召唤出亡者领主，进门后让亡者领主踩在对面的压力机关上升起吊桥，之后利用同样的方法升起连接东侧的吊桥，但这处的吊桥有一半被黄色石块卡住，这时将特殊





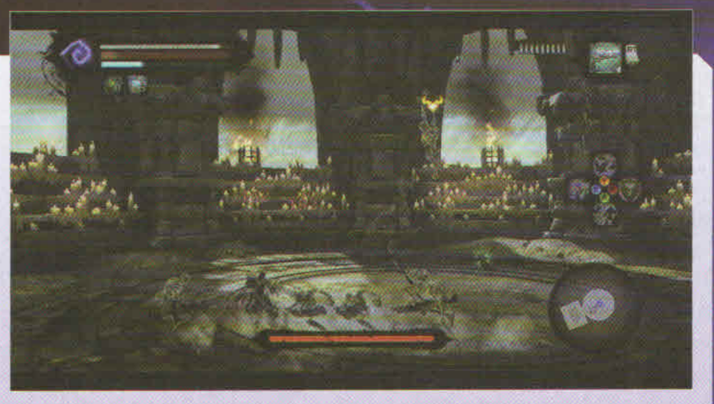
装备切换成亡者之握，借助亡者领主手上的跳跃点跃到对面，在这里可以从墙壁上取得炸弹，用炸弹炸掉卡住吊桥的石块，桥梁也就可以连接了，最后用亡者之握取得灯笼即可沿桥梁回到中央，但别忘记在这个平台的宝箱内可以找到迷宫的地图。在中央将灯笼镶嵌在石像的手上，转动石像使激光指向北面的面，再指示亡者领主踩在该处的压力机关上升起吊桥即可离开这个场景。之后的圆形断层楼梯场景不能沿楼梯往上走，必须从底层的攀爬点一步步往上爬，最终到达顶层解放第一个灵魂。

原路返回Judicator处交还第一个灵魂，沿新开启的门进入，进入后解决一群杂兵后，会有一场小BOSS战，但这个BOSS可以说比之前的杂兵还弱，他只会用镰刀缓慢地攻击，利用攻击－回避－亡者之握靠近这样的循环可以一下子就将其解决。从一旁的门离开，在面前的召唤点将亡者领主召唤，指示他站在右上方的压力机关时，场景中的攀爬点就会出现，注意在从墙壁开始一系列的攀爬动作前记得将特殊装备换成亡者之握，因为攀爬的最后阶段需要用亡者之握跃到亡者领主所在的位置。继续前行，拉动路上的机关，前方的铁栅就会落下，进入该处的房间内取得骷髅钥匙，回程的路不用沿来路返回，只需要从控制铁栅落下的机关旁的缺口跳下即可快速回到入口处。打开之前小BOSS战所在场景中的骷髅门，运用亡者之握以及反向跳跃等操作到达最上层解放第二个灵魂。

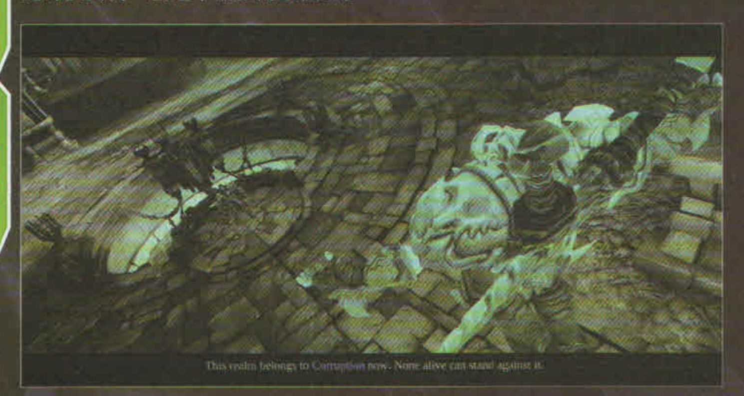
将灵魂交还Judicator并进入第三扇开启的门，走过长长的通道在召唤点处召唤亡者领主，之后进入升降梯解决强制战斗后，攻击标记为“Ⅱ”的水晶升起升降梯，在上升的途中升降梯会被黄色石块卡住，指示亡者领主站在西侧的压力机关上，这样对面的铁栅就会落下露出攀爬点，从东侧压力机关所在房间的攀爬点上去，经刚才出现的攀爬点绕场一周回到西侧高处，站在高处的平台上指示亡者到达东侧的压力机关上，这样一来最上方阻隔炸弹的铁栅会被落下，爬到上方取得炸弹炸掉黄色石块就能使升降梯上升，从此处的门进入并走到上层就能看到第三个灵魂。但显然这里的流程并没有那么简单，当玩家准备离开时就会进入BOSS战。

BOSS BONE GIANT

在一开始，场景中会不断出现大量的骷髅敌人，与其纠缠只会没完没了，这里需要做的，是一边躲避地面上的骷髅敌人，一边用手枪瞄准高处被吊着的骷髅（注意用右摇杆切换锁定的目标），向悬挂骷髅发射六到七排子弹后，BOSS就会正式现身。这个BOSS看上去有点类似之前斗技场的冠军，但对付起来明显轻松多了，它基本上只会重复挥拳的二连击，而且出招前的准备时间很长，很容易就能反应，如果玩家点出了技能TELEPORT SLASH，在其出拳的时候还能直接穿越到其背后继续输出，这样一来不到几个回合BOSS就会应声倒下。



将最后一个灵魂交到Judicator手上，他兑现了他的承诺重新响应亡者国王的召唤，这时第三个亡者领主Basileus会出现向Death发出挑战，接下来是时候去会一会这个嚣张的家伙了。





巴赛勒斯 BASILEUS

快速移动到GILDED AREANA，重新返回之前与冠军作战的斗技场内会自动传送到第三名亡者领主所在的迷宫PSYCHAMERON，强制战斗过后进入前方的大门，从房间中央的召唤阵内召唤亡者领主，现在我们可以同时召唤两名亡者领主，站在面前的方形升降梯处指示两名亡者领主分别站到左右两侧的压力机关上，就能到达上层离开。进入下一个房间后再次从召唤点上召唤亡者领主，首先控制其中一个领主使其站在左侧的压力机关上让桥梁升起，再控制另一名领主穿越闸门站在另一侧的压力机关上升起闸门形成通路，走过闸门后前方是骷髅门，但显然这时缺少钥匙还无法进入。站在骷髅门前往右侧看，会发现对面有一个压力机关，控制领主站在对面的压力机关上，然后切换亡者之握跃到对面，再重新往骷髅门的方向观察，会发现骷髅门下方有另一个压力机关，指示领主移动到该压力机关处打开闸门，再次切换亡者之握借助领主手上的摆荡点即可跃到该平台上。随后从前方的缺口跳下去，会来到有三个机关的房间，召唤亡者领主，按照中、右、左的顺序拉动机关就能取得骷髅钥匙。



原路返回打开骷髅门，从前方召唤点召唤领主，先指示领主站在召唤点一旁的压力机关将吊桥升起，然后指示另一名领主启动对面左侧的压力机关，这样一来这一侧平台的其中一扇门就会打开。进入打开的门内，在开始跳跃前指示亡者领主到右侧远处的压力机关就位，跳跃到长木梁时朝刚刚就位的领主反跳，这样就能用亡者之握跃到领主所在的位置，之后从左侧上方走，控制领主启动左边分支的压力机关，拉动前方的机关升起桥梁一路前进，会回到最初召唤领主时无法到达的另一侧，推门进入后会发生强制战斗，首先出现的敌人是在之前一个墓穴中遭遇过的BOSS BONE GIANT，虽然这个BOSS不会构成什么威胁，但是在击倒它后它会分解成两个巨型甲虫，这时记得走到中央的召唤点召唤领主协助战斗，这样会使战斗难度大大下降。从这个房间离开后，沿左侧的墙壁跑到对面，走过长长的廊道后会进行与第三名亡者领主的战斗。

BOSS BASILEUS & ACHIDNA

战斗的初段是与BOSS的单对单战斗，BOSS的动作比较迅速，他会有砸地以及瞬移冲刺等各种攻击方式，但各种攻击发生都没有太明显的预兆，攻击的规律也不是很明显，因此没有很好的对策，建议以进攻代替防守。当BOSS受到一定的伤害后，他会骑乘到巨型蜘蛛的背上，这时他的攻击方式主要有两种，一种是跳到空中用力砸地，另一种是在原地蓄电的二连冲撞，这两种攻击都可以通过侧移来躲避。而当BOSS在蜘蛛上受到一定伤害时，他又会重新掉落到地上，不过这也只是重复第一阶段的战斗罢了，当BOSS重新回到蜘蛛的背上时，他会增加人与蜘蛛分离的攻击，具体为蜘蛛砸地，而他本体进行攻击，这时不要硬拼，必须优先躲避，另外在濒死状态时他还会控制蜘蛛蓄力往前方冲撞，如果被撞中会损失大量的体力，注意提前躲避。



结束BOSS战后快速移动回到ENTERNAL THRONE，前往亡者国王处触发剧情，剧情过后之前一直用于解谜的的特殊装备禁锢之手消失，取而代之的是新技能“灵魂分离（SOUL SPLITTER）”，发动后Death的灵魂会一分为二，在长按B后可以在两个灵魂之间切换，两个灵魂之间不能离得太远，否则就会强制合体，虽然看上去很酷，但遗憾的是这个能力实际上主要用于解谜部分。

亡者之城 THE CITY OF THE DEAD

剧情过后使用灵魂分离，分别将大门左右两侧的雕像往外移动，这样前方的大门就会打开，注意开门需要再次发动技能恢复本体才能操作。前进并解决第一场强制战斗后，这里会遇到一个最能体现灵魂分离能力作用的谜题，这个谜题要求地下一层两个压力机关都被激活，这样才能保证上方的铁栅落下，同时在铁栅落下后需要爬到上方推动门的机关，首先踩在一个压力机关上发动灵魂分离，因为除了两个灵魂外，还会有一尊收割者形态的石像，这尊石像同样可以充当重物压住机关，然后控制其中一个灵魂踩到另一侧的机关上，再切换另一个灵魂爬到上层推动门的机关，这样下方的门就能打开。

推门进入后往左侧走，穿越几扇门来到一个由旋转机关控制前方闸门的场景，在这里首先发动灵魂分离，一个灵魂将旋转机关抓住将门保持开启状态，这时切换另一个灵魂，在闸门另一边左侧的墙壁上用亡者之握取得炸弹，然后向旋转机关左侧的机关投掷炸弹，这样会使右侧的铁栅落下，其后将铁栅后的平台拉出，将灵魂分离复位后跳到该平台上重新发动灵魂分离，这时相当于本体的石像就会出现在该平台之上，最后用分离的灵魂一个保持转动旋转机关，另一个灵魂将平台连石像一同推到闸门之后，最后再次将本体复位即可成功到达闸门的另一侧。从一旁的楼梯往上走，在中层的一处缺口处跳下可以取得骷髅钥匙，取得钥匙后推门离开，骷髅门就在眼前。进入骷髅门，由于当灵魂与石像相距过远时会强制回归本体，出于对接下来行动的需要，因此首先在中央的桥梁处进行灵魂分离，之后控制其中一个灵魂从右侧的摆荡点爬到上层，再在两堵墙壁之间交叉跳跃到最上层，之后转动机关，桥梁会因此而九十度旋转，在保持机关转动的状态下切换另外一个灵魂，在另一侧的缺口内推动机关后，外侧的铁栅栏会被解除。回到中央场景，从一旁那刚刚解除铁栅的位置取得灯笼，扛着灯笼往东侧走，在断层无法搬运时，先从墙壁跑到对面，用亡者之握取回留下的灯笼，再将灯笼装在雕像上，将雕像一百八十度旋转，中央的桥梁会因此升起。



经一系列的攀爬来到上层有L型桥的场景，在这里要再次活用灵魂分离能力解谜，首先在L型桥上灵魂分离，控制其中一个灵魂到右侧拉动机关，这样L型桥就会发生转向，这时解除灵魂分离并再次灵魂分离，使两个灵魂都在同一个平台上，控制其中一个灵魂跳到左侧的金色横杆上，另外一个灵魂抓取该横杆对面的炸弹，走到桥梁另一头，对着对面的机关投掷炸弹，这样最终会使离开的门出现。沿惟一的路前进，在最终会到达一个机关处，这个机关控制的是先前在骷髅门内桥梁另一头无法进入的门，启动后可以从右侧直接进入。进入后，这场强制战斗难度比较高，玩家需要在一场战斗中先后面对好几种目前为止出现过的强敌，如果对战斗信心不足，可以再开始战斗前快速

传送回到商人处购买药水。战斗结束后的下一个场景，会有一段考验攀爬技巧的逃亡，玩家需要在下方即死机关上升到身边前攀爬到最上层，但只要熟悉攀爬的操作，这里不会有太大的问题。攀爬过后，在下一场景又是一场强制战斗，而在强制战斗过后别忘记在左侧的小平台上取得迷宫的地图，在前方还有两场场强制战斗，其中玩家需要面对一种新型的粘液敌人，这种粘液敌人会经常在身边围绕毒液，这种状态下靠近就会受伤，而特别注意它们的吐毒液攻击，这种攻击方式的伤害十分惊人，必须时刻谨慎。

来到新的场景，直接进入西侧的门，在房间的尽头从墙壁的摆荡点跃到上方，在压力机关上进行灵魂分离，控制灵魂推动左侧的机关，这样对面的门就会打开，从门进入后推动一旁的机关，以亡者之握跃到高处的圆形平台上，这个带有激光照射装置的圆柱形石像上有一个机关，但是现在被黄色石块所阻隔，从机关一的旁找到转动石像的手把，转动石像将激光照射到西侧解除门锁，进入并结束与巨型甲虫的强制战斗后抓取炸弹炸掉房间内的黄色石块，爬到上层的阳台上可以取得骷髅钥匙。回到中央的圆形平台后往下层跳，再从下方的攀爬点进入东侧骷髅门，一段攀爬后会有一个灵魂分离谜题，首先进行灵魂分离，先控制其中一个灵魂站在左侧的压力机关上使上方的铁栅落下，之后切换另一个灵魂，将上方的平台从房间内拉出来，这时重组灵魂，跳到上方站在平台之上再次灵魂分离，控制其中一个灵魂站在刚刚的压力机关上使铁栅打开，在另一个灵魂推着平台连本体石像进入房间内后，切换灵魂站到另一侧的压力机关上，这样出口的铁栅会落下，只要推着平台移到门一旁的压力机关上进行灵魂重组就能推门离开。在门外虽然找到了炸弹，但这时并不能直接用炸弹投掷到黄色石块上，重新跃到圆形平台上，转动石像使黄色石块的一侧指向炸弹的方向，再重新回到刚平台上用炸弹投掷，这样就能最终回到平台启动机关，在降到下层后进入光线指向的房间，迎来BOSS战。



BOSS THE WAILING HOST

这场战斗最大的问题在于这个BOSS体型相当庞大，一般情况下攻击很难够得着它，必须在其攻击后的硬直以及攻击后身位变低时才可以对其进行输出，因此一直与其保持近距离相当重要，这样一来就等于说变相要求玩家需要很好地躲避它的攻击，好在巨型BOSS的行动很简单，它的攻击就只有用拳头砸地以及在地上横扫两种，无论是哪一种攻击方式都可以直接用躲避的无敌时间躲开，在躲避后迅速回到它的身边对其进行输出即可，而攻击它的头部伤害会比较高，当BOSS承受一定的伤害后，它会短时间地倒地，这时是猛攻它的好时机。每次BOSS倒地后都会放出大量的骷髅，而在第二次倒地后会出现QTE提示，成功后可以将BOSS的面具掀起，之后其召唤的骷髅将会加入混战中，地面上还会冒出巨型食人鱼，即便如此，整体打法并不会出现太大的改变，在第三次将BOSS击倒后会出现最后的一击必杀QTE。



剧情过后，快速传送到TREE OF DEATH与目标对话，本任务正式完成，此时第二块大陆的冒险完结，TREE OF DEATH会出现前往下一块大陆黯光（LOSTLIGHT）的传送门，同时在龙形信箱中会收到竞技场上限提高到75层的通知。

救赎之钥 THE KEY TO REDEMPTION

从TREE OF DEATH的传送门传送到新大陆，一路前行会遭遇堕落天使的袭击，在消灭几个堕落天使后名为Nathaniel的天使会出现，其后需要与之并肩作战消灭剩余的所有敌人，而他今后也会作为这块大陆上的商人为玩家服务。战斗结束后，从一旁的通道进入，拉动地上的机关随升降梯来到上层。到达上层后，右侧前进的通路会被黄色石块阻隔，而左侧通路虽然有炸掉石块的炸弹，但是因为通路断裂不能直接获得，而取得的方法是在平台近接近中央的位置发动灵魂分离，控制灵魂到左侧取得炸弹，然后走到断层的缺口下，切换另一个位于平台上的灵魂从用亡者之握从其手上取得炸弹，再回到右侧将石块炸毁，这样就可以形成通路，在最上层与天使Archon对话后就可以完成这个任务。



艾拉斐的魔杖 THE ROD OF ARAFEL

从Archon身旁的传送门进入，刚返回前作的舞台人间界，就会发现前作中的天使Uriel正在于敌人作战，接下来需要协助天使们清理敌人，虽然这些丧尸看上去没什么威慑力，但实际上攻击力十分惊人，被围攻的话随时会被秒杀。剧情过后，Uriel会给我们一把强力的枪械SALVATION，这把枪械按X键会使用近身范围攻击，LT键是强攻击，RT键则是普通射击，需要注意的是，即使是普通射击，连射时间过长也是会导致枪身过热的。接下来整个任务的流程都会以类似《战争机器》的视点一样扛着枪进行游戏，十分有趣。一路上的敌人很多，尽量在其靠近前就将它们干掉，敌人的攻击都十分高，在被包围时注意用躲避以及近身范围攻击来脱险，另外强攻击虽然能击



卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

中范围敌人，但其对单体持续伤害的输出效果并不如普通射击，而路上会遇到一些被堕落力量污染的天使，将10个这样的天使解放掉对应Uriel的一个支线任务。

下面玩家的任务是跟随指示点一路进发寻找魔棒的几块碎片，取得第一块碎片后回去找Uriel，她会为我们开启寻找第二块碎片的通路，在路上会找到一把新的枪械，这把枪用RT发射子弹后，按LT可以引爆发射的子弹，这把枪整体使用效果比SALVATION要好，建议换成这把武器。在寻找第二块碎片的过程中会有一名BOSS级敌人，它会不断放出幼虫来骚扰玩家，但玩家手上的枪械武器几乎可以一击将身边的所有幼虫消灭，因此将火力集中在BOSS本体即可。接下来的流程大同小异，收集全部三块碎片将魔杖合成，从传送门返回将魔杖交给Archon即可。

异端玷污
STAINS OF HERESY



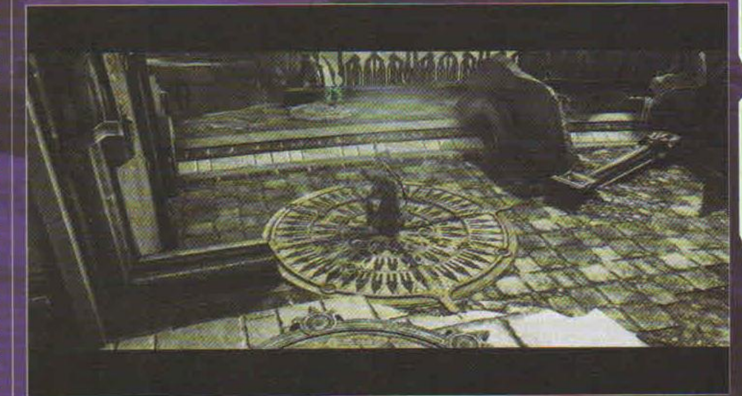
这个任务直接从狮鹫的背上开始，到达THE IVORY CITADEL后，推门进入会发现前方的地面被堕落力量污染，如果走到其之上体力会快速削减，因此先从左侧的攀爬点往上方走，转动中央的机关使光球落下与下层的光球发生共鸣，被堕落力量感染的区域随即被净化。走过长长的廊道来到室外场景，从右侧的楼梯上去，穿越到隧道的尽头，从攀爬点爬到上层去，之后会来到另一个室外场景，用亡者之握跃到对面的平台后，从前方的墙壁一路跑到另一个平台上，这里会有一个圆形的压力机关，这个压力机关与另一个压力机关共同控制一旁的大圆，首先在一旁的大圆中央发动灵魂分离，控制其中一个灵魂站在这个压力机关上，然后操作另一个灵魂穿越一旁的水渠跳到上层踩在另一个压力机关上，这样一来大圆会被打开，而原先位于中央的本体石像会因此而掉落，这时解除灵魂分离，操纵本体从底层爬上来，这样就可以穿越到另一侧去。从攀爬点越过墙壁，用前方远处的炸弹炸掉右侧挡道的黄色石块，用亡者之握跃到对面尽头的房间内击破蓝色的发光体，可以获得新能力“虚空行者（VOIDWALKER）”，它实际上与前作中的传送门技能一模一样，具体作用为按RT向两个圆形传送点分别发射标记，标记后的传送点会连通在一起，实现传送的功能，长按RT再发射可以在该传送门作为出口时使角色弹得更远，而对准已标记的传送点可以按LT来取消原有的标记。

利用这个新技能分别标记房间内的两个传送点并回到上层，离开房间重新回到中央的平台，向左右两侧的传送点发射标记来到右侧，拉动在墙壁后的机关跳到底部，将底部两个传送点连通，特别是在地上的传送点需要蓄力发射标记，这样一来才能最终弹射到上层。前行会出现一种鸟形敌人，这种敌人伤害能力很强，而且突进攻击很快，与其保持距离后用亡者之握拉近进行输出是一种不错的战法。战斗结束后，在桥梁尽头将眼前的两个传送点连通到达对面的平台，往前走会发现一个与刚进入迷宫时一样的共鸣球体，标记球体一旁的传送点，再回头看桥梁的高处，会发现另一个发光的共鸣球体，这时标记发光共鸣球体旁传送点，原先不发光的球体会开始发生作用，最终使前方的挡道石块消除。在前进的路上，会发现圆廊的墙壁上有一处缺口，从缺口进入，将里面两个传送点标记，特别注意墙壁上的传送点需要蓄力标记，之后沿圆廊走到上层开门，解决强制战斗后站在中央发动灵魂分离，控制两个灵魂分别站到两侧的金色横杆上，这样中央的圆环会打开，本体石像会随之掉落，而因为刚才蓄力标记了传送点的缘故，本体石像会被直接送到对面的平台处。

灵魂重组后从墙壁爬到上层，上层的水池被堕落力量所污染，中央有一块共鸣水晶，站在平台的边缘往下看，将下方发光共鸣水晶的传送点与这个平台上的传送点连通，就可以激活共鸣水晶将水流净化，沿着水流一直走，在尽头取得炸弹炸掉一旁的黄色石块，从石块所在位置墙壁的藤蔓往上爬，走过长长的廊道，会看见前方长楼梯上有骷髅门，这时先往左走，在强制战斗后从前方的一尊天使石像旁的缺口跳下，缺口下方有一块发光的共鸣水晶与一个传送点，但现在暂时不用理会，从一旁离开，结束与堕落天使的强制战斗后从摆荡点往上层攀爬，会遇到一个新的传送门谜题。首先使用灵魂分离，控制其中一个灵魂转动右侧的旋转机关，这样右侧的墙壁会落下并出现一个传送点，用另一个灵魂将新出现的传送点与平台右侧的传送点相连在一起后，切换原先固定着旋转机关的灵魂放开机关，墙壁会重新升起，这时控制一个灵魂走到平台右侧的传送点前，可以发现传送点入口另一侧的景象是一个传送点，实际上虚空行者这一技能不仅可以将人传送，标记的光线也可以通过传送门来传送，对准传送点蓄力发射标记（必须蓄力发射，否则一会不能弹射到平台上），这样另一堵墙壁上的传送点就会被激活，之后控制一个灵魂转动左侧旋转机关落下该墙壁，另一个灵魂从平台右侧的传送点进入就会被弹射到里头的平台上，拉动平台上的机关，阻挡去路的闸门就会开启，这样本体也就能通过了，这时不要急着离开，回到平台右侧，推动机关重新回到刚才天使石像的位置，再次从天使石像一旁的缺口跳下，标记发光共鸣水晶旁传送点再离开，至于为什么这样做，马上就会知道。

取得骷髅钥匙后，用炸弹炸掉一旁的石块回到场景初始位置打开骷髅门，在面前出现的就是一块不发光的共鸣水晶，标记此处的传送点，这样就能使水晶与刚才标记的水晶产生共鸣，水道也得以净化。





从左侧的水道借助亡者之握摆荡点来到对面，惟一的路一直走，下了一段楼梯来到两个摆荡点前，在可视范围内有两个传送点，将两个传送点连通通过摆荡点进入传送点来到另一个平台上，这时往上看可以找到另外一个传送点，蓄力标记该传送点，最终弹射到高处的攀爬点上，走过这一段墙壁路后会再看到两个传送点，用相同的方法可以从远处的传送门弹射到新的平台上。与一种会瞬间移动的敌人的强制战斗过后，在路上会看到一块发光的共鸣水晶，这时先不要理会，继续往前方走到达旋转机关前会遇到一个老谜题，在旋转机关处进行灵魂分离，一个灵魂转动机关，另一个灵魂将平台拉出，然后重组灵魂跳到石像之上并再次分离，最后一个灵魂固定机关一个灵魂将石像推到内侧再重组灵魂即可进入第一个圆。这个圆形位置的传送点被堕落力量阻隔，先从一旁的缺口走，看见旋转机关后进行灵魂分离，这次将机关固定后，会出现一个新的传送点，控制另一个灵魂将前方下层以及新出现的这个传送点连通，之后让固定着旋转机关的灵魂放开机关，这样那个被连通的传送点会回到本来位置，这时来到下层的传送点，可以看到传送点的另一端也是一个传送点，对着传送点蓄力发射标记后，按 LT 取消这个位于下层的传送点标记回到上方，控制一个灵魂（必须是灵魂，如果使用本体只会重复最开始的操作）从两个圆之间的缺口跳回去进入第一个圆前的位置，远远地将刚才我们在路上看到的发光共鸣水晶旁的传送点标记，另一个灵魂再转动控制第二个圆的旋转机关将光线引导，这样最终可以使三块共鸣水晶先后连结，而第一个圆内的传送点也变得可以使用了。标记新出现的这个传送点，再从一旁的缺口进入标记空中的传送点将两者连通，可以使净化被污染的水域。

沿着水路一直走，从尽头的墙壁跳到对面平台，从缺口发射标记连通两个传送点，来到另一侧后跳到地上的缺口中去，这样一路可以回到之前因水域污染不同通过的圆形房间中去，进入房间后先将一二层的传送点蓄力标记，到达二层后将二层传送点标记取消，向三层的传送点蓄力发射标记，然后回到一层的传送点就能直接弹射到三层的平台，从三层的平台沿墙壁进入前方的门会进入 BOSS 战。

BOSS JAMAERAH THE SCRIBE

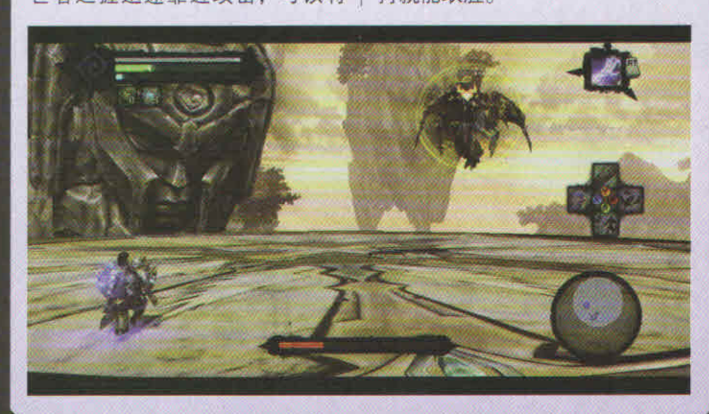
这个 BOSS 的打法十分特别，由于当玩家靠近他时他就会放出伤害惊人的触手，因此几乎无法以正常攻击对他造成伤害，场景中有很多传送点，首先将下层的两个传送点连通，这样当 BOSS 发出远程攻击时，只要站在其中一个传送点前进行横向躲避，BOSS 的攻击就会从另一个传送点反噬到 BOSS 身上对其造成伤害，如果 BOSS 被自己的光球击中，他还会在一段时间内陷入昏迷状态，这时是靠近输出的好时机。当对 BOSS 造成一定的伤害后他会跳到空中重重落下，惟一的躲避方法是将上下两层的传送点连通，在其坠地前的瞬间进入传送门。在 BOSS 拼死时，他会再次砸地并进入无敌状态在空中发射激光，但由于他的砸地，场景中央出现了一个新的传送点，将这个传送点与上层的传送点连通，这样当 BOSS 发射的激光途经该传送点时就能结束这场战斗。



结束战斗，得知 Archon 的谎言后，快速传送回到 THE CRYSTAL SPIRE 进行另一场 BOSS 战。

BOSS ARCHON

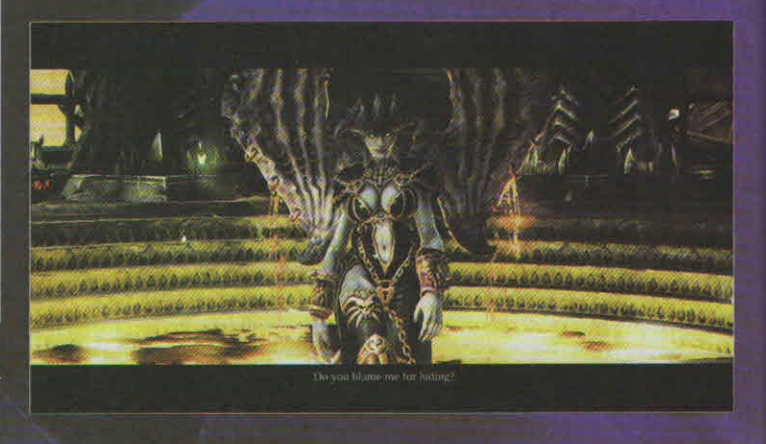
与这个堕落天使的战斗基本上可以分为空中和地面两部分，在地面时，他会经常使用一些范围很广的招式，但只要侧移就能很好地躲避这些招式，而在空中时，他身上可能会围绕黄色的光圈，这时是无法对其造成伤害的，当这些黄色的光圈消失时，使用亡者之握迅速靠近攻击，可以将其重新击落地面。当削减 BOSS 约一半的体力后会出现 QTE 提示，这样可以将他的翅膀砍掉，但是这只能在一段时间内使其无法飞行，因为在后半段 BOSS 依旧会长出新的恶魔翅膀，因此第二阶段的打法与先前的打法没有太大的区别，按照之前的方法稳扎稳打就能取胜。



黑石领主
THE LORD OF THE BLACK STONE

击倒 Archon 后快速传送到地图南端的 TREE OF LIFE 处，可以从传送门到达第四块大陆暗影边缘（SHADOW'S EDGE），踏上寻找第二把开启灵魂之井钥匙之路。一直往北走进入 BLACK STONE，进门后从右侧的门进入，沿旋转楼梯一直到达上层触发与 Lilith 的剧情，传送门能力会得以加强，获得穿插于现在与过去的能力“相位行者（PHASEWALKER）”，回到迷宫的入口处，从一侧的门进入，门另一头的左侧可以找到激活相位行者的传送点回到过去。

在中央圆形平台的强制战斗结束后，从东南方的门进入，一系列攀爬动作后会绕回到刚才场景的东北方位置，同时这里有一个相位传送点，激活后从过去回到现在，从缺口处跳到中央的圆形平台，经摆荡点到达上层进入西南侧的门，可以发现中央的骷髅钥匙宝箱被堕落力量包围，推门来到开阔场景后往左侧通道走，离开通道后左侧有一个相位传送点，回到过去，在强制战斗结束后在压力机关上使用灵魂分离用石像压住机关，控制一个灵魂走到打开的通道尽头取得炸弹，之后在两个灵魂间借助亡者之握将炸弹运回去中央的圆形平台处，炸掉上方圆形平台的石块后从相位传送点回到现在，可以直接从中央的宝箱获得骷髅钥匙，这时从南面的通道原路返回，将路上看到的相



位传送点激活回到过去，往前走没几步就能看到骷髅门。进入骷髅门后一路前行，拉动必经之路上的机关后往剧情指示的位置往下跳，打开相位传送点回到现在，再往左侧的通道走，从墙壁的攀爬点爬到上层，在尽头的相位传送门中进入，就可以进入 BOSS 战。

BOSS SAMAEL

与 BOSS 的作战分为两个阶段，第一阶段 BOSS 会来回在两个平台中瞬移，在玩家所在的平台时，BOSS 经常会瞬间出现在玩家的头上并向下砸地，这是惟一具有威胁的一种攻击，之后只要注意别太贪攻，BOSS 的其他近战攻击都很容易躲避，而当他回到王座上后，他会升起数个火球向玩家投掷，这些火球虽然看上去比较吓人，但实际上是很好躲避的。当削减 BOSS 一半的体力后，他会回到王座上装死，从熔岩上重新搭建的桥梁走到其面前攻击它，会进入剧情 QTE，但 QTE 成功与否都没有太大影响。QTE 过后会进入第二阶段，第二阶段可以看做第一阶段的强化版，这时 BOSS 的攻击变强，攻击频率变高，出招后的硬直变小，而且追加一种追踪火焰的攻击，但整体打法与第一阶段没有太大区别，在这里就不再赘述。



在击败 SAMAEL 后，至此两条开启灵魂之井的钥匙已经集齐，快速传送回到 TREE OF DEATH 将开启通往灵魂之井的大门，迎来最终一战。

BOSS AVATAR OF CHAOS



最终决斗可以分为三个阶段，第一阶段中的 BOSS 简直就像个杂兵，他只会缓慢地挥舞他的斧头，削减其一定的体力后他会跪地，根据 QTE 提示按键后会进入第二阶段。第二阶段中 BOSS 挥舞斧头的范围会大幅增加，而且还有用触手挥动巨斧的远程攻击，这个阶段的诀窍是远离 BOSS，这样他有很高的几率使出跳跃攻击，而在这种攻击过后，BOSS 会因斧头陷在了地上而产生巨大硬直，这时是输出的最好时机。在第二次 QTE 过后，会进入最后一个阶段的战斗，这个阶段中 BOSS 的攻击会更加凶猛，并追加一种从地上召唤触手的攻击，虽然远离 BOSS 他也会有一定几率使用第二阶段中的跳跃攻击，但这种情况下明显使用新的冲刺攻击几率要更高一些，这个阶段只能稳扎稳打，慢慢引诱其攻击挥空露出破绽再对其进行攻击，特别需要注意的是，BOSS 会有一定几率使用必中的触手缠绕攻击，被触手缠绕的过程中必须快速连打 X 键来挣脱，否则被击中伤害不是开玩笑的，在击倒 BOSS 后，游戏的主线流程正式结束。



通关之后

剧情过后，会追加最高的 NIGHTMARE 难度，并且游戏会询问玩家是否覆盖存档进行 NEW GAME + 存档，如果选择否存档则会保留在最终决战前的进度。强烈建议在这里选择否，因为一旦覆盖了存档，除等级、装备、金钱以及硬币以外的数据会全部重置，也就是说流程中取得的手枪救赎、亡者之握、灵魂分离以及虚空行者等四个特殊道具都会被重置，这不仅会对支线任务的进行产生巨大的影响，另外收集品也会重置，换句话说如果一周目没有收集完全就开始 NEW GAME + 的话，那么先前取得的所有收集品都需要重新收集，这样一来会影响成就取得的进程，建议在一周目内完成所有支线任务并取得所有收集相关的成就后，再专心攻克高难度和竞技场。

成就攻略

DARKSIDERS Ⅱ

成就数量	50个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	70G/3个（在线送礼物以及兑换竞技场码需要连接网络）
全成就所需时间	35~40小时
最少通关次数	1+（建议2）
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无
特殊要求	由于游戏只有一个存档，因此注意适时备份存档，以免遇上恶性BUG前功尽弃。

全成就指南

游戏成就的整体难度并不算高，但由于厚道的主线流程，加上数量庞大的收集以及挑战性十足的竞技场，因此全成就之路还是比较耗时。另外游戏只有一个存档位置，而且游戏有不少触发条件不明并会导致游戏无法进行的恶性 BUG，一旦遇上就会使先前所有努力都前功尽弃，因此建议定期进行存档备份，因为你永远不知道下一个 BUG 会在哪里。而全成就的推荐流程如下：

1. 在 1 周目中以任意难度进行游戏（推荐为 Normal），一周目中专心将所有的收集要素以及支线任务完成并将一些杂项成就扫尾后，再去进行最终 BOSS 战覆盖 New Game+ 存档，请务必确认收集以及支线任务相关成就已经获得，因为覆盖 New Game+ 后所有收集以及支线任务流程进度都将会重置。

2. 开启 New Game+，请务必选择 Apocalyptic 难度，如果在这里选错难度这一周目都将无法改变难度，在上一周目完成各种收集以及支线任务后，现在玩家身上的装备应已相当不错，在这一周目中只需要专心攻略主线并将等级提升至 30 级即可。

3. 最后一步就是挑战游戏的竞技场，将竞技场踏破并击倒 101 层的 BOSS 后，全成就入手。



BFA 10点

取得条件：取得其他所有成就



Crow Carrion 20点

取得条件：击败 Crowfather



Dust to Dust 20点

取得条件：击败 Guardian



Clipped Wings 20点

取得条件：击败 Archon



It's Not Over 20点

取得条件：击败 Samael



The Court of Bones 10点

取得条件：击倒 Basileus



Soul Crushing 20点

取得条件：击败 Wailing Host



The Big Boss 20点

取得条件：击败 Avatar of Chaos



A Stroll In The Demonic Park 30点

取得条件：以任意难度完成游戏



Four My Brother 90点

取得条件：以 Normal 难度完成游戏



A True Horseman 90点

取得条件：以 Apocalyptic 难度完成游戏



The Spectral Touch 10点

取得条件：取得特殊装备亡者之握



I Can Has Cake? 10点

取得条件：取得特殊装备虚空行者



Tearing Time A New One 10点

取得条件：取得特殊装备相位行者



Looks Familiar 10点

取得条件：取得特殊装备手枪救赎



Death Will Tear Us Apart 10点

取得条件：取得特殊装备灵魂分离



By Your Command 10点

取得条件：取得特殊装备禁锢之手



Fire of the Mountain 10点

取得条件：完成主线任务 Fire of the Mountain



Tears of the Mountain 10点

取得条件：完成主线任务 Tears of the Mountain



To Move a Mountain 10点

取得条件：完成主线任务 To Move a Mountain





Heart of the Mountain 10点

取得条件：完成主线任务 Heart of the Mountain



Tree of Life 10点

取得条件：完成主线任务 Tree of Life



The Lord of Bones 10点

取得条件：完成主线任务 The Lord of Bones



The Toll of Kings 10点

取得条件：完成主线任务 The Toll of Kings



City of the Dead 10点

取得条件：完成主线任务 City of the Dead



The Rod of Arafel 10点

取得条件：完成主线任务 The Rod of Arafel



Stain of Heresy 10点

取得条件：完成主线任务 Stain of Heresy



The Mad Queen 10点

取得条件：在主线流程中遇见 Mad Queen



Lord of the Black Stone 10点

取得条件：完成主线任务 Lord of the Black Stone



The Root Of Corruption 10点

取得条件：在主线中开启通往最终 BOSS 的通路

以上均为流程相关成就，不会遗漏



Pathfinder 10点

取得条件：第一次使用快速旅行

成就说明：在非战斗状态下，长按 BACK 键打开大地图，之后选定一个曾经去过的地点按 X 键就能进行快速传送，十分简单。



The Triple Lindy 10点

取得条件：在迷宫 Foundry 中，在三个不同的高台上完成跳水动作

成就说明：迷宫 Foundry 位于第一块大陆的最南面，来到如图所示的 3 个高台上往下方的水池跳跃就能解锁成就。







Diamond Geezertron 10点

取得条件：点出任意技能树的 20 级技能

成就说明：技能树中可以学习的技能是根据等级而解锁的，当到达 20 级后，最底层的 Reaper Storm 以及 Frenzy 就会解锁，只要学习这两个技能中的任意一个就能解锁成就。



Mass Ruckus 10点

取得条件：所有装备栏上同时装备紫色装备

成就说明：紫色装备虽然相对稀有，但在游戏流程中还算比较常见，注意成就的要求是同时装备，而不是曾经装备过，因此当取得所有部件的紫色装备后，同时装备一次就会弹出成就。



Grim Reaper 10点

取得条件：解锁收割者形态

成就说明：只要等级到达 6 级，就会自动解锁收割者形态，属于基本上不会遗漏的成就。



Is There Anyone Else? 30点

取得条件：完成竞技场 100 波

成就说明：只要踏破竞技场的 100 层就能获得这个成就，同时这个成就可以与 "Bravo Old Chap" 一同取得，具体请参考 "Bravo Old Chap" 的成就说明。



Bravo Old Chap 30点

取得条件：不跳关连续完成竞技场 100 波，击败出现的 BOSS Wicked K

成就说明：BOSS Wicked K 相当于竞技场的 101 层，当玩家一口气从 1 层开始踏破 100 层后（即完全不选择每 5 层一次的奖励，直接打到最后），会在龙形信箱中取得竞技场 101 层的邀请函，这时再回到竞技场击倒这个 BOSS 后就能解锁成就。



Respec Yourself 20点

取得条件：第一次从 Vulgrim 处

购买洗点药水
成就说明：游戏中存在洗点的功能，具体是从商人 Vulgrim 处以 1000 块的价格购买，Vulgrim 实际上就是前作中惟一的商人，Vulgrim 存在于世界各地，而玩家最早可以在第一块大陆中的 The Weeping Crag 中碰到他，在进入 The Weeping Crag 的吊桥处左拐就能在明显位置找到他。



GnoMAD 40点

取得条件：收集所有四个地精娃娃
成就说明：地精娃娃就是收集品 GnoMAD's Gnomes，在收集所有 4 个娃娃后，会收到一封附带镰刀 GnoMAD 的来信，从信中取出镰刀后成就解锁。



The Book of the Dead 10点

取得条件：收集所有亡者书页
成就说明：亡者书页就是收集品 Book of the Dead Pages，收集完毕后与恶魔商人对话完成任务即可解锁。



Abracadabra 30点

取得条件：用亡者书页换得的钥匙，开启共计四个 Death Tombs
成就说明：每收集 10 张亡者书页，都能出售给 Vulgrim 交换一把墓穴钥匙，开启所有 4 个墓穴即可，具体请参考系统部分收集篇。



Antiquing 30点

取得条件：收集所有遗物
成就说明：遗物就是收集品 Relics，收集所有 30 个遗物后与商人 Ostegoth 对话完成任务即可。



All You Can Eat Buffet 30点

取得条件：收集所有魔法石，并将其喂食给石头巨人，即完成支线任务 Sticks and Stones
成就说明：遗物就是收集品 Stonebites，收集所有 69 块石头后与石头人 Blackroot 对话，选择 "You Wait" 一项即可解锁。



Like a Noss 30点

取得条件：完成 Thane 交予的击杀 Gorewood、Achidna、Karkinos、Bheithir 等四只怪物的支线任务
成就说明：在第一块大陆的 Tri-Stone 中，与技能训练师 Thane 交谈并选择与其进行战斗，在战胜他后他会认可玩家的能力并交予击杀四只怪物的任务，Gorewood 是被堕落力量扭曲的树人怪物，在第一块大陆的 The Weep Crag 可以找到；Achidna 是巨大的蜘蛛怪，也就是主线流程中与被亡者领主 Basileus 骑乘的怪物，这只怪物几乎不会遗漏；Bheithir 是巨型的火蝙蝠，在第一块大陆的 The Nook 中可以找到；而 Karkinos 是一名被冰封的堕落君王，在第二块大陆的迷宫 Lair of the Deposed King 可以找到。



I've Brought You A Gift 30

取得条件：完成迷宫 Soul Arbiter's Maze
成就说明：Soul Arbiter's Maze 相当于一个小型的竞技场，它位于第二块大陆的右下方，与竞技场不同的是，在每完成一波战斗后需要按正确的顺序依次进入场景中的传送门方可进入下一个等级的战斗，这些顺序可以在游戏中收集名为 Soul Arbiter's Scroll 的线索获得，但由于这些收集不涉及成就，因此直接参考下表即可。

等级	奖励房间方向	下一等级方向
1-Declination	S,E	N,W
2-Apprehension	N,N	E,S,N
3-Opposition	N,S,E	W,E,N,N
4-Separation	W,E,N	E,W,N,S
5-Deception	W,N,S	W,W,N,E
6-Isolation	E,E,E,S	S,E,E,N,N
7-Revulsion	S,S,W,N,N	S,W,E,E,E
8-Inversion	N,S,S,E,N	N,W,N,W,E
9-Benediction	S,W,E,E,N	E,N,E,N,S
10-Ascension	N,S,E,W	W,E,N,S,W



Feeding Time 30点

取得条件：第一次升级一把魔化武器
成就说明：魔化武器在流程中几乎必定会获得，拿任意一把魔化武器进行一次升级就能解锁这个成就。



Epic! 10点

取得条件：到达 30 级
成就说明：正常一周目游戏通关玩家等级一般会在 20 级左右，因此 30 级在二周目 New Game+ 中补完即可。



Pay It Forward 10点

取得条件：向好友送出一件装备
成就说明：利用龙形信箱，玩家可以为玩家送出装备，但送出装备的前提条件为对方必须曾经登陆 LIVE 玩过《黑暗血统 II》，因此只能找到一个好机友了。



Full Potential 30点

取得条件：从 Thane 与 Draven 两位技能训练师处学习所有招式
成就说明：游戏中的技能训练师共有两名，他们分别是位于第一块大陆 Tri-Stone 的 Thane 以及第二块大陆 Eternal Throne 的 Draven，他们传授的技能各有不同，总之将两人的所有技能购买干净就能解锁这个成就。



The Secondary Adventure 50点

取得条件：完成所有支线任务



The Forge Lands

- 船工硬币
- 亡者书页
- 蓝石
- 红石
- 黄石
- 地精娃娃

The Lost Temple
船工硬币 #29-33 蓝石 #14
亡者书页 #8-9 红石 #3

The Nook
船工硬币 #5, 27-28, 40
亡者书页 #11
蓝石 #13

The Shattered Forge
船工硬币 #26
亡者书页 #7

The Weeping Crag
船工硬币 #94 红石 #4
亡者书页 #12 地精娃娃 #3

Tri-Stone
船工硬币 #34
蓝石 #4

The Foundry
船工硬币 #35-39 黄石 #1
亡者书页 #10

The Drenchfort
船工硬币 #21-25 蓝石 #12
亡者书页 #5-6

The Cauldron
船工硬币 #9-13
亡者书页 #3-4

The Scar
船工硬币 #44
亡者书页 #13

Tree of Life

The Forge Lands

The Lost Temple

The Nook

Shadow Gorge

Stonefather's Vale

Baneswood

Fjord

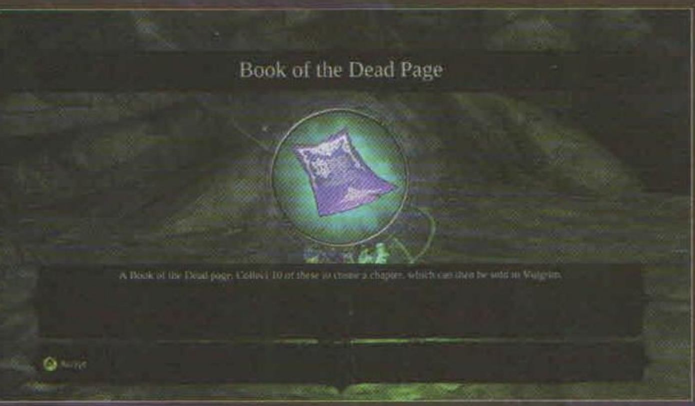
The Forge

Tri-Stone

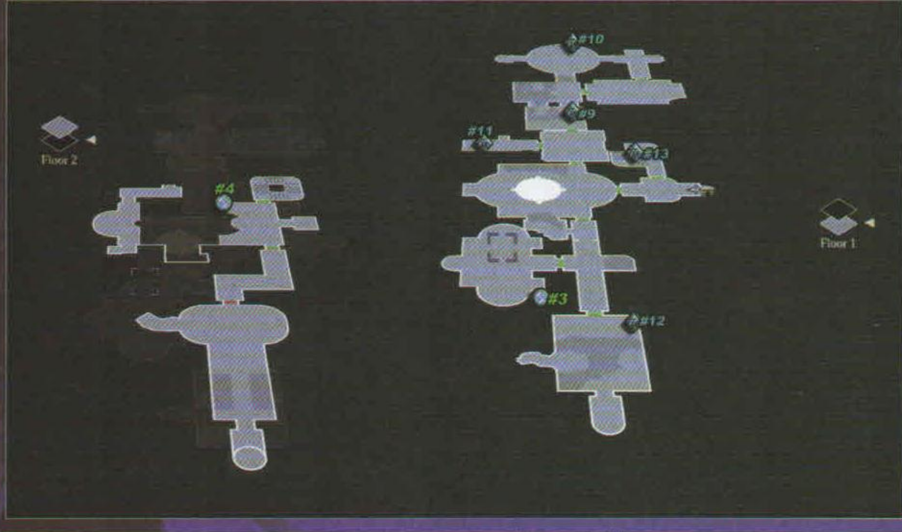
The Crucible

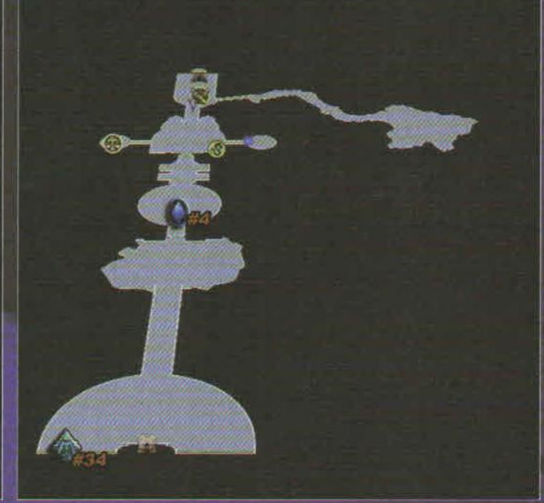
The Foundry

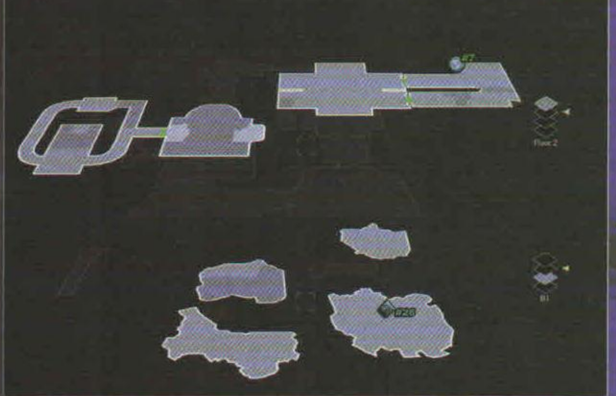
The Charred Pass





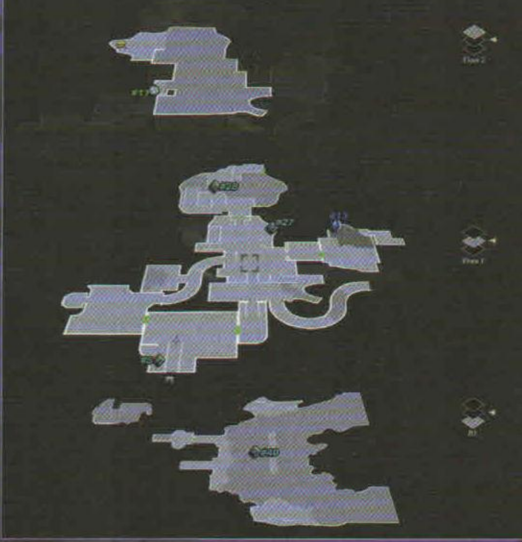

#10
#9
#11
#13
Floor 2
#4
Floor 1
#3
#12

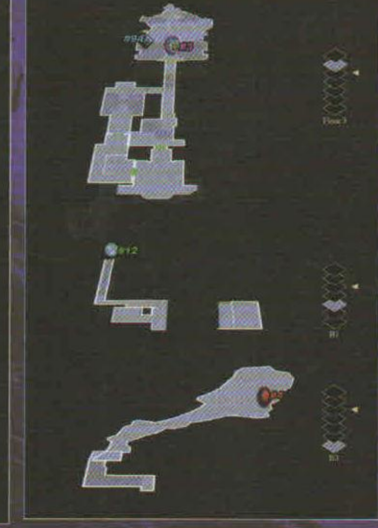

#4
#34

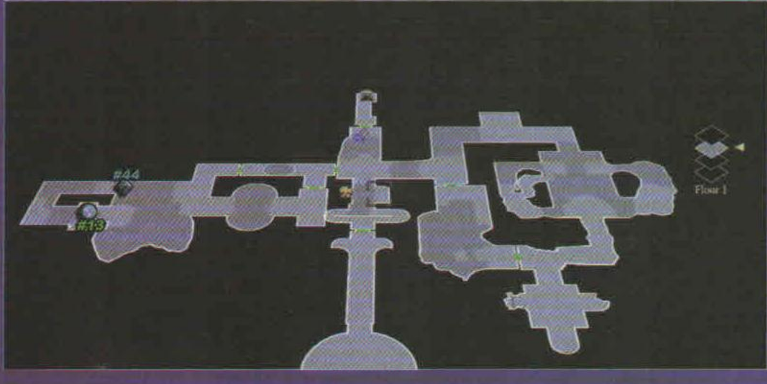


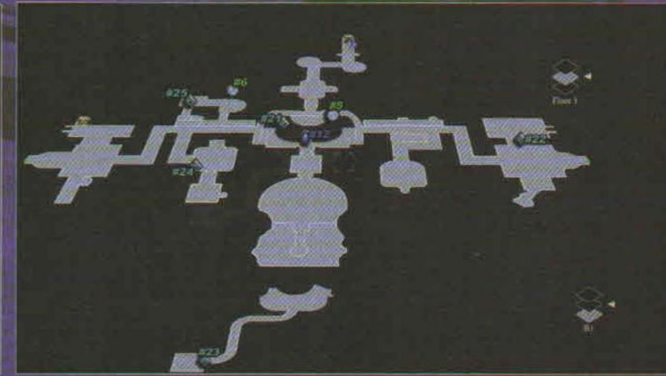

#3
#9
Floor 2
#30
#33
#31
#32
#14
#29
Floor 1
#8








#44
#13
Floor 1



卷首特集
特别策划
动作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

Kingdom of the Dead

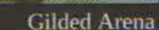
船工硬币
亡者书页
蓝石
红石
黄石
地精娃娃
灵魂卷轴
遗物

Tree of Death

Craglands

Kingdom of the Dead

Psychameron
#23
#9(etu-goth)
#4(renagoth)



Gilded Arena



#53-55 #8
#15 #3-4
#17-19 #1(renagoth) #3(etu-goth)

#1(etu-goth)

#4

#14

#2(renagoth)

Lair of the Deposed King
#45-46
#6
#2(etu-goth)
#1-2

Lair of the Deposed King

Leviathan's Gorge

Breach
#47-48
#3

Breach

Eternal Throne
#52
#2
#4(etu-goth)

#51
#7

Sentinel's Gaze
#58
#13
#5(etu-goth)

Boneriven
#68-69
#24
#11-12

#49

Maze

#56
#57
#50
#5

#20
#34
#25
#100

The Maw

Phariseer's Tomb

#7(etu-goth)

City of the Dead
#70-73
#23-26
#14
#5
#1
#13-14
#10(etu-goth)
#5(renagoth)

#16

Serpent

#1(khagoth)

#18

Phariseer's Tomb
#59-61 #16-17
#9 #21
#6(etu-goth) #6-7

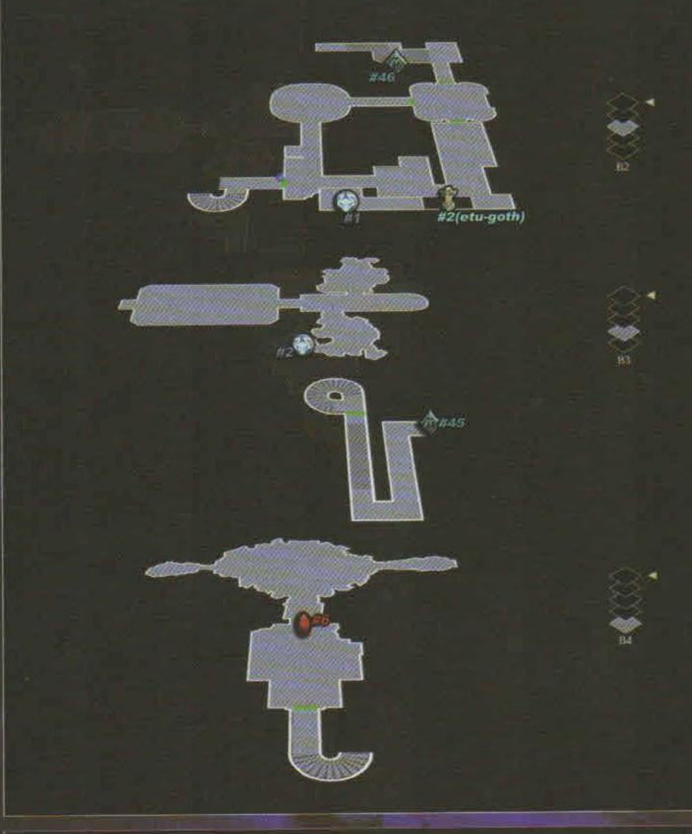
#20
#10
#62
#8

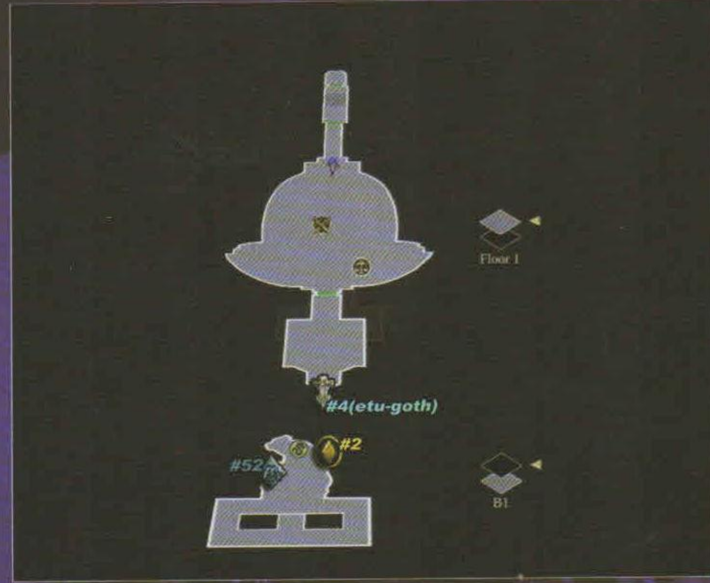
The Crucible

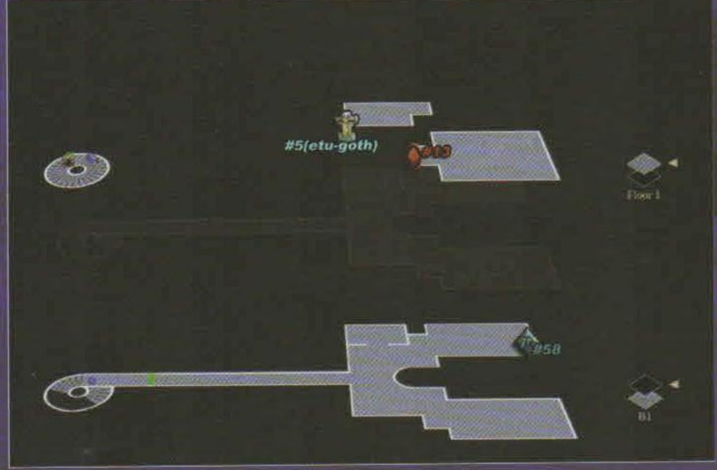
The Spine

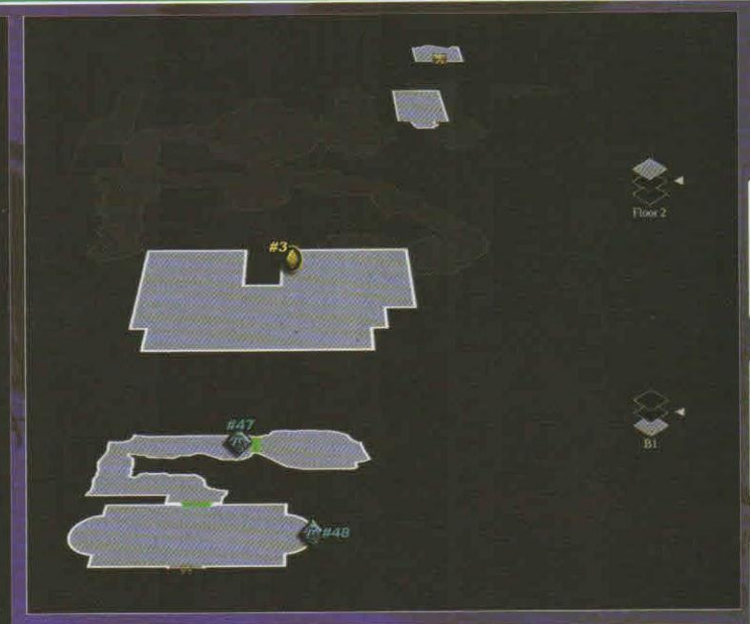
#63
#64
#11
#3(renagoth)

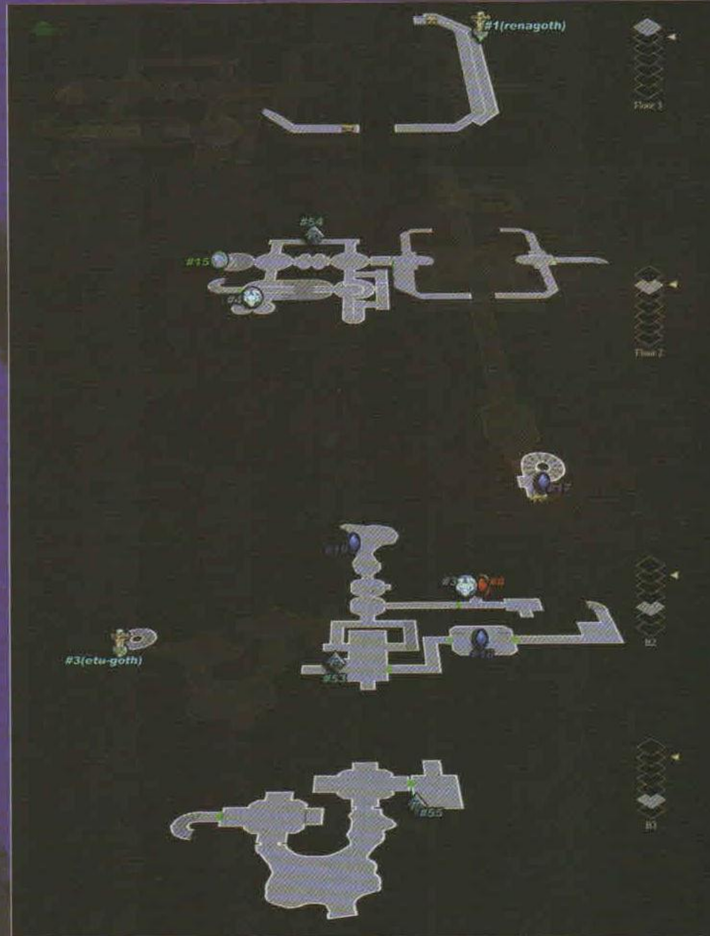
Judicator's Tomb
#65-67 #12
#19-21 #9-10
#22 #8(etu-goth) #2(khagoth)


#46
B2
#1
#2(etu-goth)
#2
B3
#45
B4

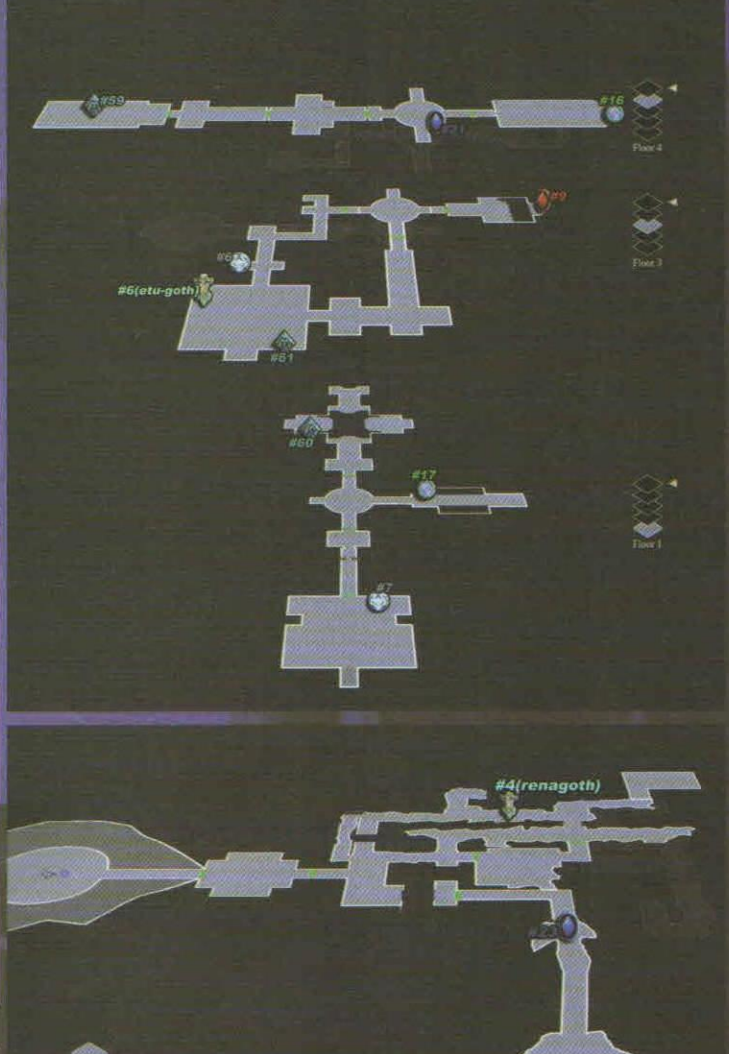

Floor 1
#4(etu-goth)
#52
#2
B1

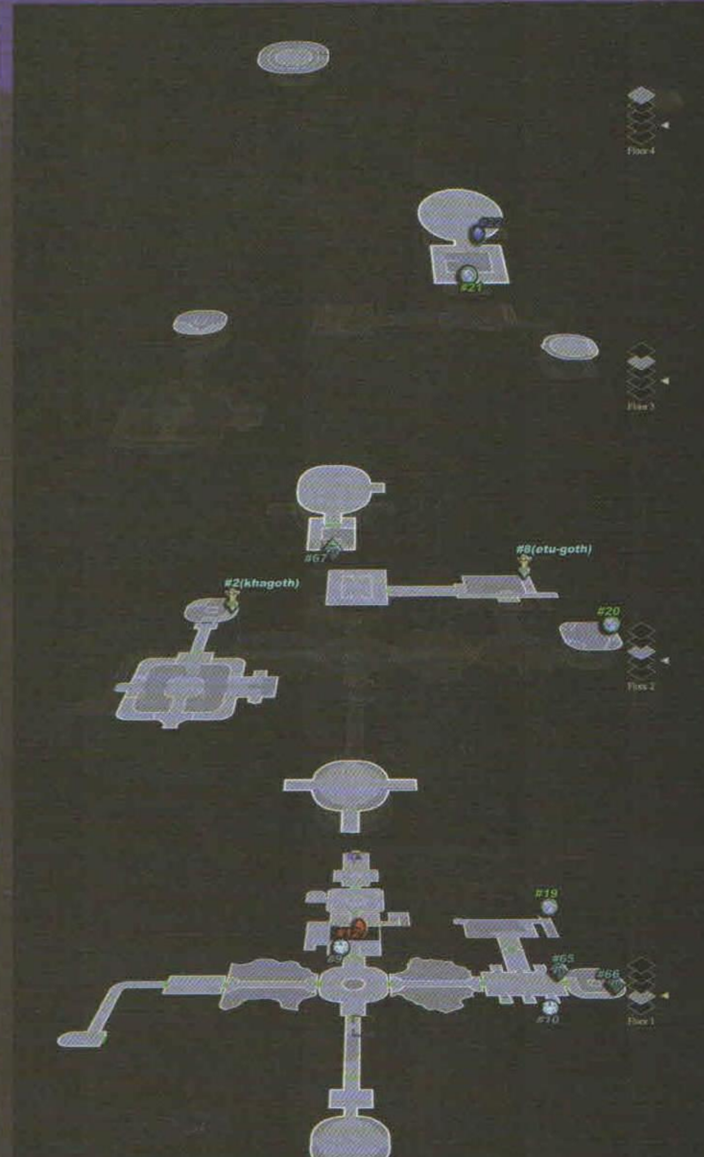

#5(etu-goth)
Floor 1
#58
B1


Floor 2
#3
#47
B1
#48

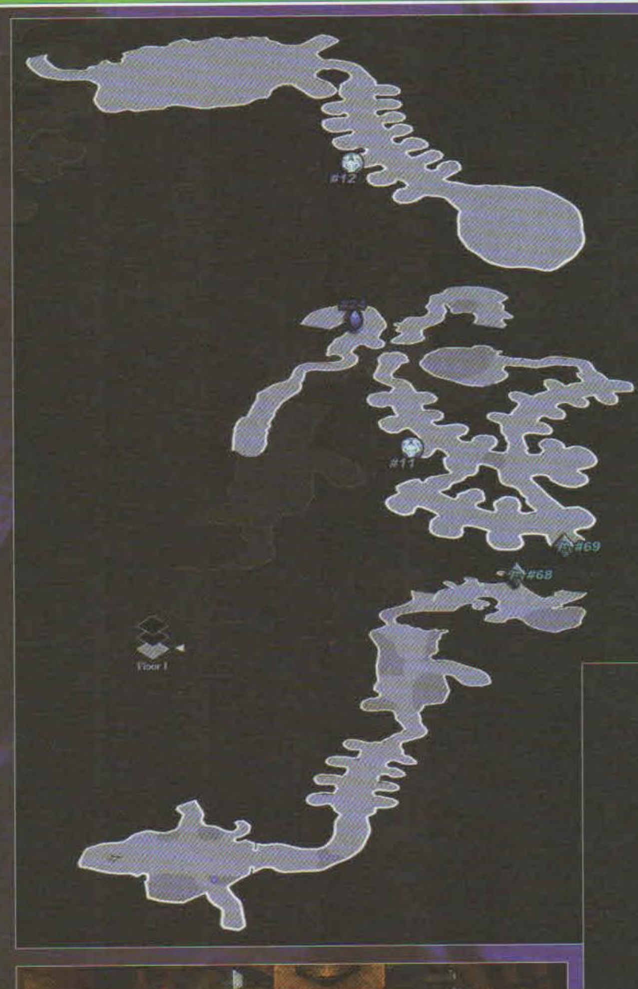

#1(renagoth)
#54
#15
#3(etu-goth)
B2
#55
B3

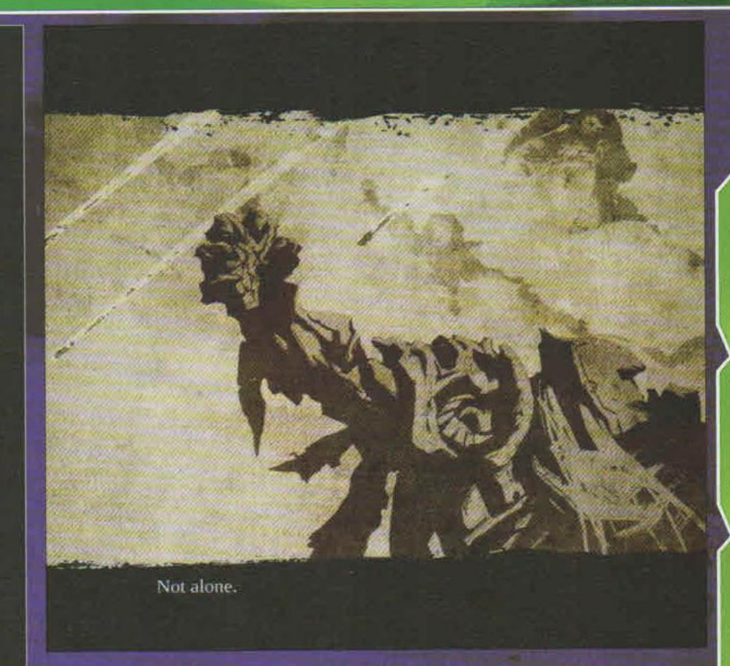


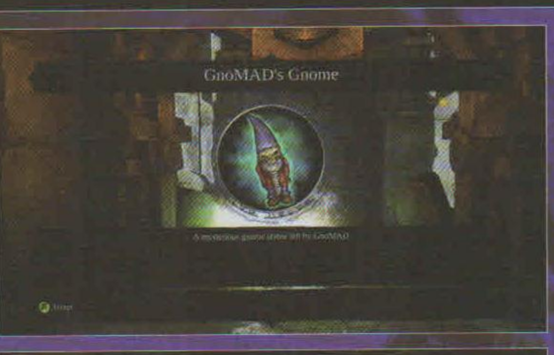




DARKSIDERS II

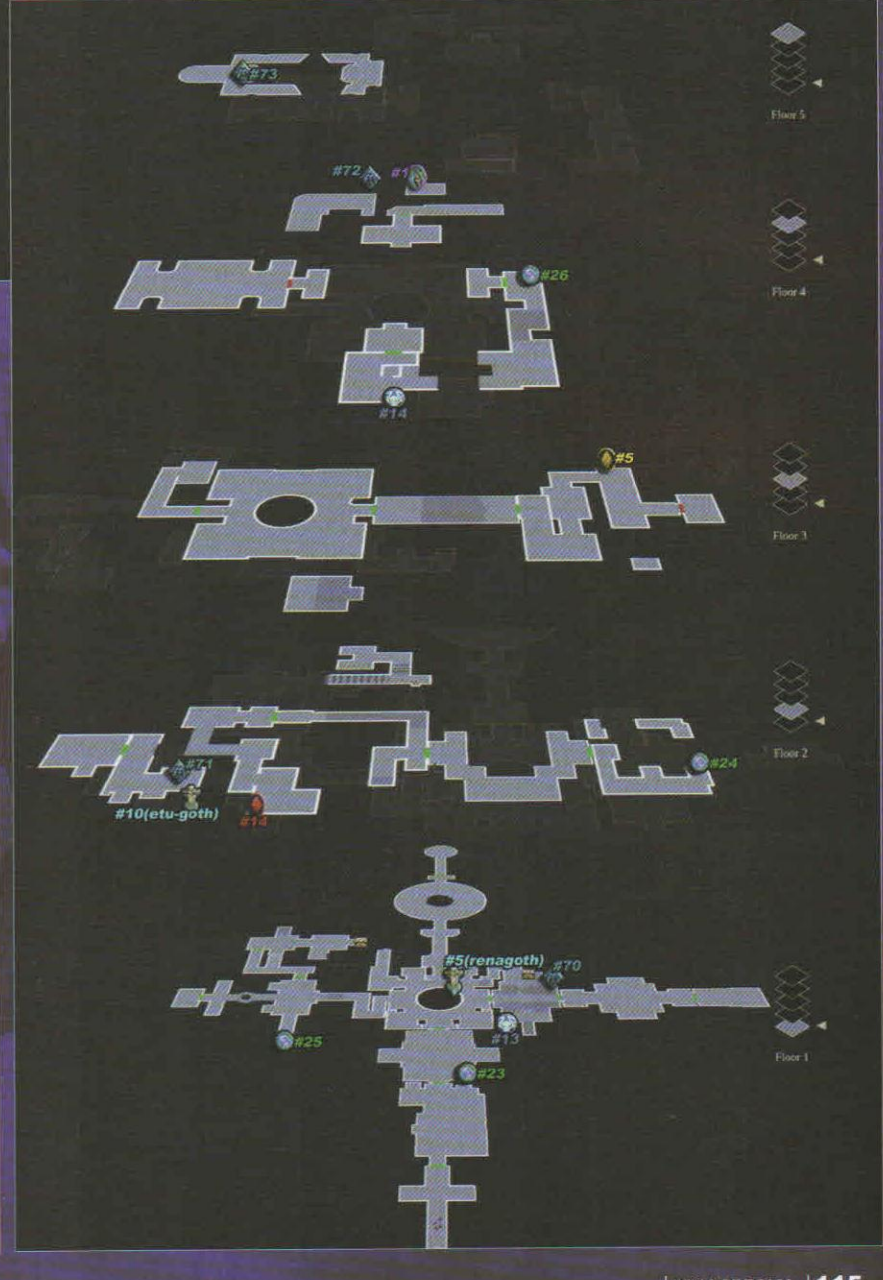

#12
Floor 3
#11
Floor 2
#69
#68
Floor 1


Not alone.


GnoMAD's Gnome






#73
Floor 5
#72
#26
Floor 4
#14
#5
Floor 3
#71
#10(etu-goth)
#14
#24
Floor 2
#5(renagoth)
#70
#25
#13
#23
Floor 1



Lostlight

The Ivory Citadel

Crystal Spire

EARTH

#15 #76 #27 #75 #84 #25 #85 #27 #26 #74 #6 (renagoth) #11(etu-goth)

图标	名称
	船工硬币
	亡者书页
	蓝石
	红石
	黄石
	地精娃娃
	灵魂卷轴
	遗物
	堕落天使（支线任务）

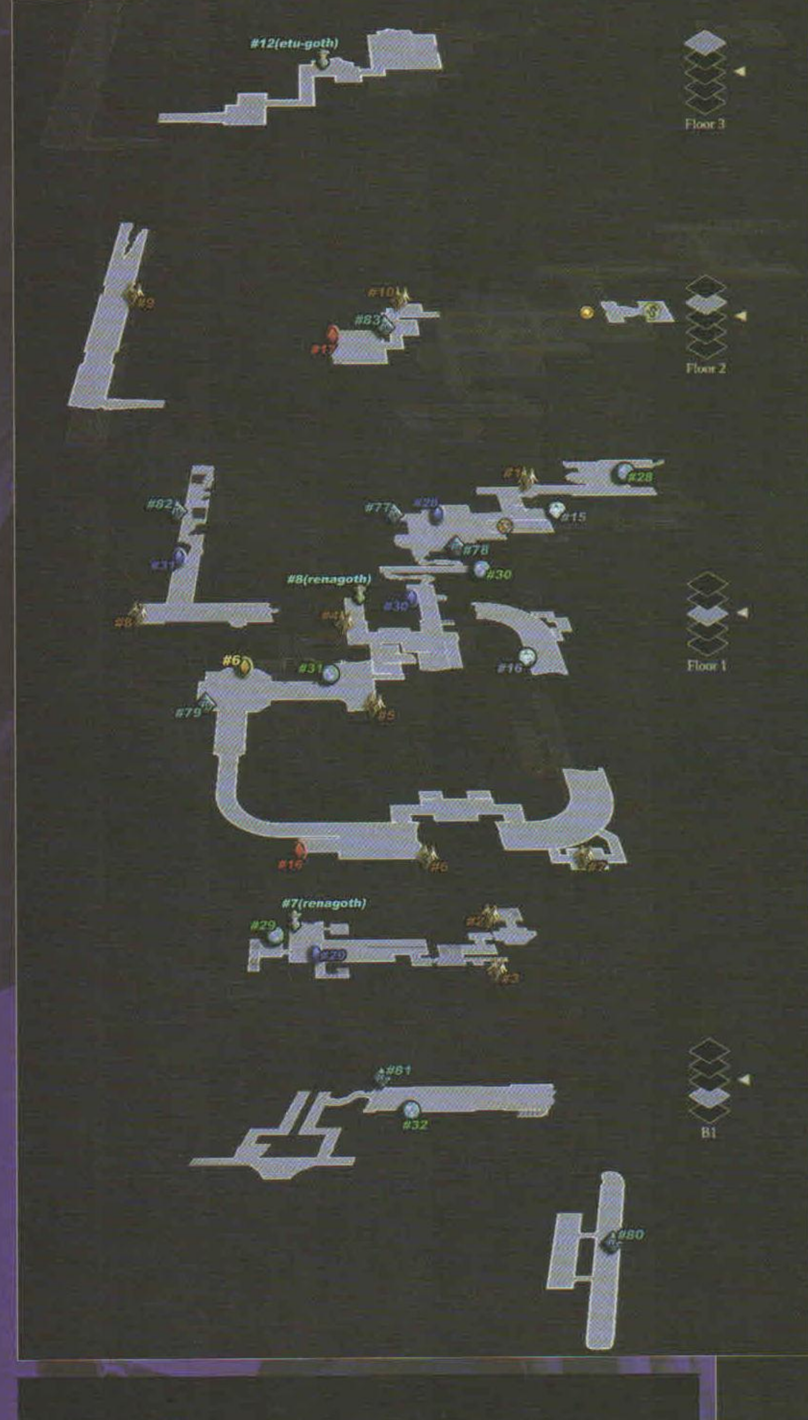
The Ivory Citadel

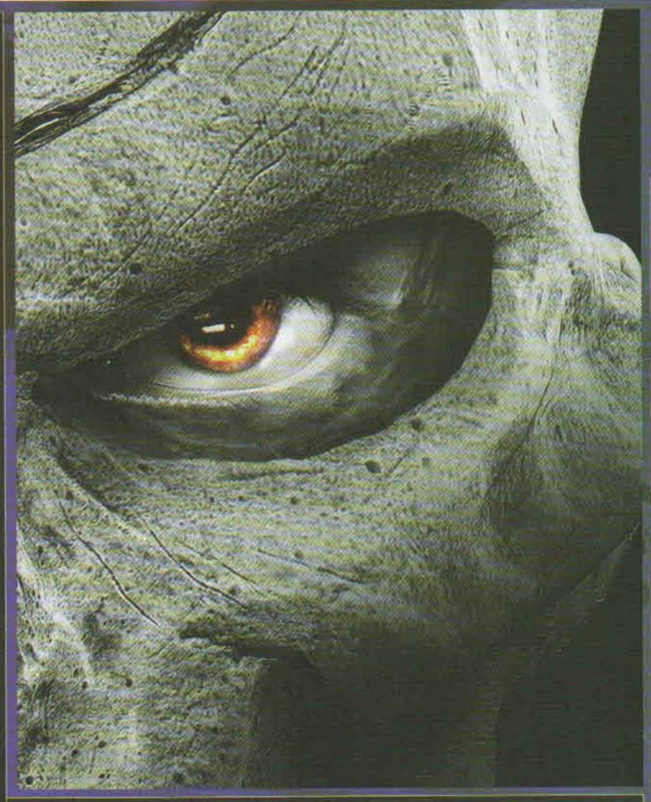
项目	编号
船工硬币	#86-93
亡者书页	#33-34
蓝石	#32-33
红石	#18-19
黄石	#7-8
灵魂卷轴	#17
遗物	#13-14(etu-goth) #3(khagoth) #9-10(renagoth)

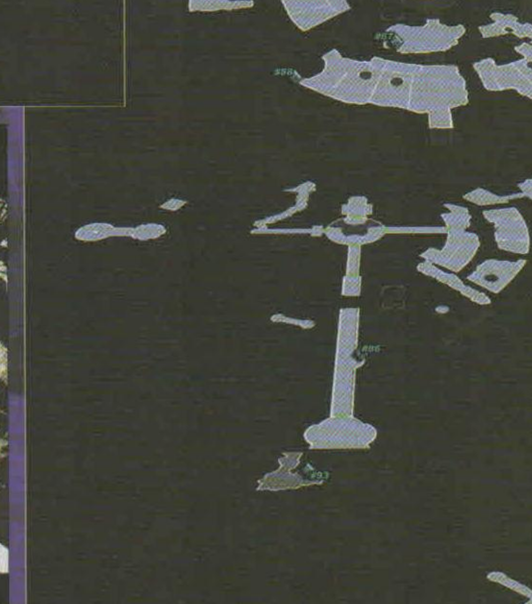
Earth

项目	编号
船工硬币	#77-83
亡者书页	#28-32
蓝石	#28-31
红石	#16-17
黄石	#6
灵魂卷轴	#15-16
遗物	#12(etu-goth) #7-8(renagoth)
堕落天使（支线任务）	#1-10




#12(etu-goth)
Floor 3
#10
#83
#17
#9
Floor 2
#28
#82
#77
#15
#78
#30
#31
#8(renagoth)
#30
#8
#4
#16
Floor 1
#6
#31
#79
#5
#16
#6
#7(renagoth)
#29
#29
#2
#3
#81
#32
B1
#80




#13(etu-goth)
#9(renagoth)
Floor 3
#3(khagoth)
#10(renagoth)
Floor 2
Floor 1
B1



Shadow's Edge

Shadow's Edge

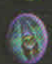
The Black Stone


#95-99


#37-40


#20-22


#10


#4


#18-19


#15(etu-goth)

The Black Stone

The Crucible





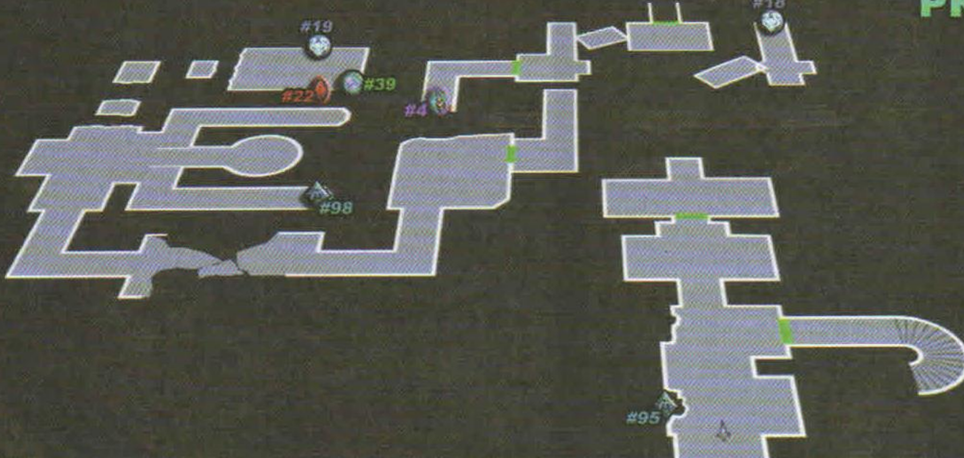


船工硬币
亡者书页
蓝石
红石
黄石
地精娃娃
灵魂卷轴
遗物


#37

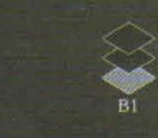

Floor 2


PRESENT


#19
#18
#22
#39
#4
#98
#95



Floor 1


B1


#97
#10

Floor 2


PAST


#20
#38
#15(etu-goth)
#96
#21
#99


Floor 1


B1

收集攻略



DARKSIDERS II

下面的收集攻略主要集中于魔法石（Stonebite）、遗物（Relics）、亡者书页（Book of the Dead Pages）、地精娃娃（GnoMAD's Gnomes）等4种成就相关的要素，其他诸如硬币、灵魂卷轴等收集要素虽然在地图上有所标注，但在这里将不作文字说明。

蓝石（Stone of Mystics）	
1	在石头构造体Blackroot一旁的墙壁上就能找到。
2	前往The Shattered Forge的入口，在河流对岸门的右侧可以发现蓝石。
3	Stonefather's Vale最北面的峭壁上。
4	在Tri-Stone从南侧的们进入到Maker's Forge，也就是剧情中锻造工匠之钥的场景，在场景中的熔炉的背后可以找到。
5	在此处从攀爬点到达上层，转身就可以看到。
6	从该处往上方看就可以看到。
7	来到这个位置有一个凉亭，在凉亭内侧往上看就能发现。
8	来到此处的石像前，从右侧的攀爬点来到上层，就能在高处的横梁上找到这块石头。
9	在该位置洞口的上方明显位置。
10	从该处的攀爬点来到最上层，在上层缺口小房间的墙壁上可以找到。
11	迷宫The Drenchfort外北侧的隧道内，在墙壁的明显位置。
12	迷宫The Drenchfort内，中央石巨人正对着的水渠口上。
13	迷宫The Nook的B1层西北方房间，也就是有两座升降梯的场景，进门后从左侧的攀爬点往上走，然后观察对面升降梯的左侧即可发现。
14	在迷宫The Lost Temple中，来到该处后往缺口的下方看即可发现。
15	靠近Vulgrim商店外有一座吊桥，在吊桥的支撑点上可以发现这颗蓝石。
16	在该处的钟乳洞内，在恶魔商人Vulgrim的商店入口处上方的钟乳石上可以找到。
17	迷宫Gilded Arena 2层，在进入大门后在长长旋转楼梯往下走之前，右侧的石像上就有蓝石。
18	迷宫Gilded Arena B2层，在图示位置的房间内，在顶部的天井处可以找到。
19	迷宫Gilded Arena B2层，在图示位置处有一个悬空的铁笼，蓝石就在铁笼上。
20	往该处的城墙上看，在城墙的左侧可以发现。
21	迷宫Phariseer's Tomb 4层，在该处升降梯旁边，一堆蜡烛的上方。
22	迷宫Judicator's Tomb 4层，也就是主线流程中BOSS战的场景，在入口上方的墙壁上可以找到。
23	迷宫Psychameron 1层，在图示位置门的上方。
24	穿越迷宫Sentinel's Gaze，解开炸弹谜题可以在顶层跳下进入隐藏迷宫Boneriven，在踏入迷宫2层不久后会发现有很多突出的石块，在其中一块石块上。
25	在图示位置墓穴的龙头上。
26、27	在图示位置左右两侧的天使石像的剑上各有一个蓝石。
28	迷宫Earth，图示位置的大厦外墙墙角可以找到。
29	迷宫Earth，在B1层的图示位置，面向着主线流程中取得碎片的位置往上看，在上层管道的角落上。
30	迷宫Earth，离开洞穴后，往图示位置雨篷的上方看可以找到。
31	迷宫Earth，从桥梁缺口往下方看，在桥梁的地基上。
32	在迷宫Ivory Citadel，从该处的攀爬点到达2层后，利用墙壁跑到后方去，在窗口上可以找到蓝石。
33	在迷宫Ivory Citadel，在图示位置登上楼梯前往上看就能找到。
34	在Soul Arbiter's Maze中，在第7波战斗（Inversion）中，按S,W,E,E,E的顺序进入，在第8波传送门的入口所在房间内的墙壁上就能找到这块蓝石。

红石（Stone of Power）	
1	来到此处后会发现一个圆形的井口，游到下方进入密室可以找到墙壁上的红石。
2	沿小路进入图示位置的房间内，进入后往入口上方观察就能找到。
3	在迷宫The Lost Temple中，来到图示位置后从攀爬点往上方走，在断裂的墙壁边缘可以找到。
4	在迷宫The Weeping Crag取得骷髅钥匙并打开骷髅门后，左侧有一条长长的墙壁奔跑通道，也就是取得#12亡者书页的位置，从此处潜水可以来到B3层，在B3层站在水中平台往上看可以看到一块被树根缠绕的石头，红石就在其之上。
5	站在迷宫The Scar的入口往后看，从断裂的管道上可以找到红石。
6	从Lair of the Deposed King进入沿楼梯来到最底层龙头墓穴所在处，石头就在龙头上。
7	在图示位置其中一个传送点的左上方可以找到。
8	迷宫Gilded Arena B2层，在图示位置一具骷髅的手上。
9	迷宫Phariseer's Tomb 3层，图示位置天使石像的手上。
10	从图示位置城墙往上爬，到达上方平台后方可射击高处的红石。
11	从图示位置城墙往上爬，进入内侧平台后就能发现红石。
12	迷宫Judicator's Tomb 1层，抬头观察上方的铁笼就能找到。
13	进入迷宫Sentinel's Gaze，往上看就能看到一个持剑的石像，想办法爬到上方，石头就在石像的背后。
14	迷宫City of the Dead，在L型机关处进行灵魂分离，跳到金色横杆上开启铁栅，用分身进入图示位置就能找到。
15	在The Crystal Spire，在1层圆形平台图示位置的一个石像上。
16	迷宫Earth，在被瓦砾封堵通道的上方。
17	迷宫Earth，观察这个位置的上层可以发现。
18	迷宫Ivory Citadel，来到3层的图示位置，在天使雕像胸口上。
19	迷宫Ivory Citadel，往旋转机关左侧的岩石上观察可以找到。
20	迷宫The Black Stone（过去），在图示位置瞄准北侧雕像的胸口。
21	迷宫The Black Stone（过去），面向图示位置的铁栅看即可找到。
22	迷宫The Black Stone（现世），往图示位置的铁栅上看就能找到。
23	在获得所有亡者书页后，进入第4个墓穴，在出口的龙头上可以找到这块红石。
24	在获得所有亡者书页后，进入第4个墓穴，在墓穴破碎的天花板上可以找到这块红石。
25	Soul Arbiter's Maze迷宫，从入口进入后，在左侧墙壁上可以找到。

黄石（Stone of Resistance）	
1	迷宫The Foundry，在进入迷宫后面前的场景，中央的传输带会不断将一个个坩埚从左往右运输，石头就在其中一个坩埚上。
2	在Eternal Throne 的B1层有一个龙形信箱，在这个狭窄场景中有两块红色垂布，在垂布的后面可以找到黄石。
3	在迷宫Breach来到图示位置时，会发现去路被两处铁栅阻碍，要落下这里的铁栅十分蹊跷，首先从传送到大地图的迷宫The Maw，往南走，走过南边的桥梁后，此时左侧将会是迷宫Sentinel's Gaze，右侧是一堆废墟，这时从右侧的废墟走，沿攀爬点一支爬到废墟顶层会发现一个激光雕像，转动雕像使激光指向北边，这样可以使迷宫Breach中刚刚阻挡我们去路的铁栅落下，重新传送回到刚才的位置，走过铁栅就能在另一侧发现这颗黄石。
4	取得这块黄石的过程较为麻烦，图示位置是一座桥，而石头实际上在桥底的位置。首先，来到这座桥的最南端，然后往西侧走会发现可以攀爬的地方，沿着木条一直到达桥梁下层，跳上石头斜坡后面前会出现连续的摆荡点，但前方的路由于被黄色石块阻隔，因此无法直接到达对面，仔细观察这里的右下方，在黄色石块下方有一个炸弹，射击炸弹可以使一个平台出现，这时开始往前跳跃，跳到长形木条上后调整位置跳到刚才出现的平台上，拿起平台上的炸弹往高处的石块投掷，这样就可以使道路正式连通。在到达对面后再利用灵魂分离能力解谜使铁栅落下，射击前方石块左侧的炸弹登上对面的平台，在该位置的上方墙角处可以找到。
5	迷宫City of the Dead，来到此处往塔楼上方看，在塔楼的外墙上。
6	迷宫Earth，就在图示位置的大楼外墙上。
7	迷宫Ivory Citadel，来到有图示位置有共鸣水晶的位置，往水渠其中一边流向往上看可以找到。
8	迷宫Ivory Citadel，在主线流程中BOSS战前需要用传送门解谜到达上方的场景，到达最上层后可以发现左侧上方有一个传送点，连结此传送点进入这个隐藏房间，抬头看就能找到。
9	从第一块大陆的The Fjord经过一段水域后来到图示位置，这里有一个恶魔商人，从商人后方可以发现一个传送点，首先标记这个传送点，然后从一旁的攀爬点往上爬，在上层可以从岩石的缺口处发现另外一个传送点，将另一个传送点标记后回到底层，从第一个标记的传送点进入到隐藏房间内，抬头就能看到。
10	迷宫The Black Stone（过去），从1层右下角的分支一直走，一路来到右上角分支的圆形位置有一个摆荡点供玩家攀爬到上方，在拉到摆荡点后不要往上走，而是按B键往下跳从下方的攀爬点来到一条小道内，在小道中前行几步会在面前发现又一个摆荡点，但我们的目标并非这个摆荡点，观察右侧的墙壁可以发现一个在高处的摆荡点，从这个高处的摆荡点一路跳跃就可以来到这隐藏的2层，在这里会发现一个两侧有很多角竖起的场景，在这些角正上方中央就能发现这块黄石。

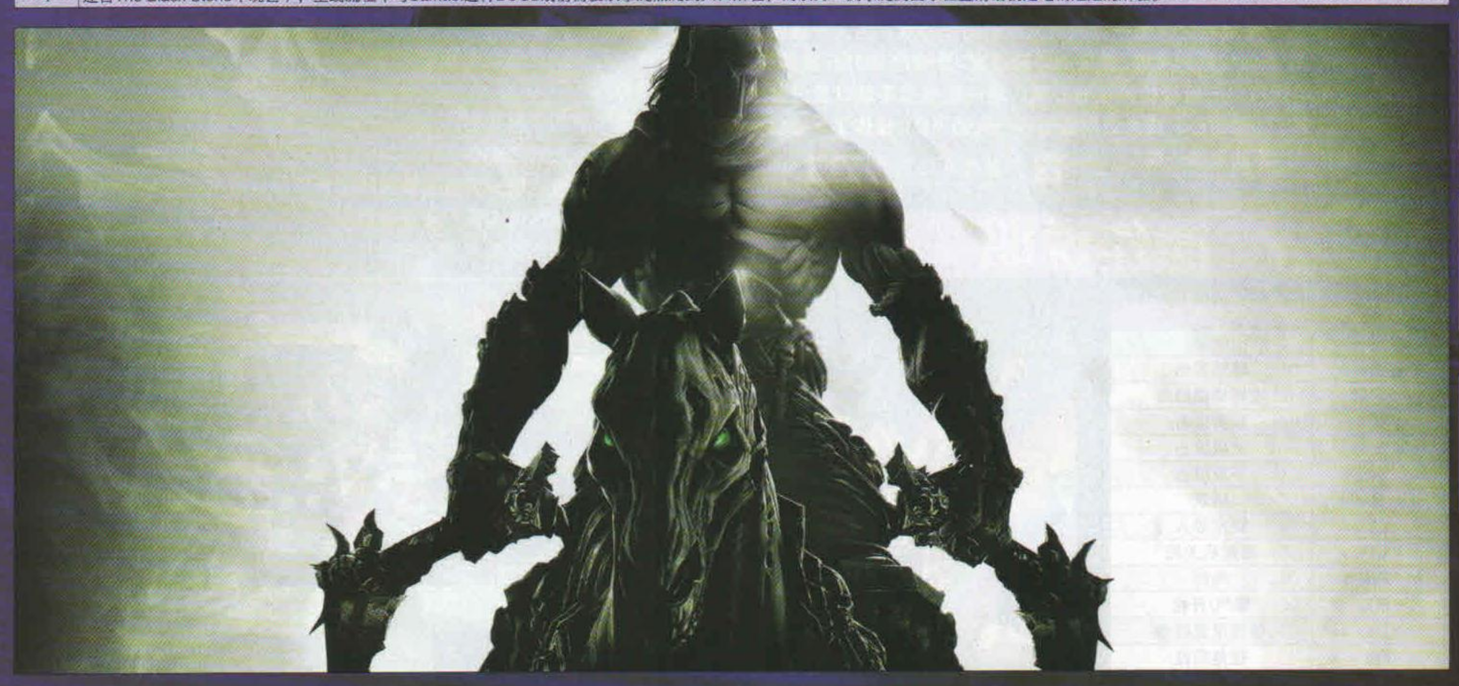
遗物Etu-Goth	
1	就在图示位置的悬崖边缘。
2	迷宫Lair of the Deposed King，在B2层图示位置的一堆瓦砾上。
3	迷宫Gilded Arena，来到图示位置的断层楼梯，在下方其中一段楼梯处可以找到。
4	来到Eternal Throne，在亡者领主的王座背后可以找到。
5	迷宫Sentinel' s Gaze，进入后往图示位置所在的平台攀爬，在篝火旁边就能找到。
6	迷宫Phariseer's Tomb，来到图示位置的房间，击破地上的木箱这个遗物才会出现。
7	在大地图来到图示位置的岩石背后就能找到。
8	迷宫Judicator's Tomb，从图示位置爬上二层的小缺口可以取得。
9	迷宫Psychameron，就在图示位置的地上。
10	迷宫City of the Dead，在图示位置的角落处就能发现。
11	来到图示位置会发现恶魔商人Vulgrim，遗物就在商人旁的朽木后。
12	迷宫Earth，在该处一具天使尸体旁的瓦砾中。
13	迷宫Ivory Citadel，3层图示位置的水流分支往上走，跳下一段水渠后就能在身后找到。
14	迷宫Ivory Citadel，在主线流程中BOSS战前需要用传送门解谜到达上方的场景，在进入这个场景后搜索左侧石像的背后可以找到。
15	迷宫The Black Stone（过去），要进入此处的房间需要踩住一旁平台上的压力机关，因此使用灵魂分离一边踩着机关，另一个灵魂进入该处的房间，在房间内的石像背后就能找到。

遗物Khagoth	
1	来到图示位置后推动机关，这样会使攀爬出现，这时爬到上方就能取得这个遗物。
2	迷宫Judicator's Tomb，来到这个位置会发现一片小水域，在水底明显位置可以找到。
3	迷宫Ivory Citadel，在这个圆形场景中的黑色胶状物背后。
4	在取得#36书页的位置有一个压力机关，在其之上使用灵魂分离，控制一个灵魂绕道从另一侧进入因压力机关而升起的门，在其之内就可以取得这个遗物。
5	取得所有的亡者书页后，打开第4个墓穴，就在墓穴内。

遗物Renagoth	
1	从Gilded Arena1层的右下方位置开始一路爬到高处，到达图示位置就能取得这个遗物。
2	从大地图跑到图示位置就能找到。
3	来到图示位置，在悬崖边缘就能找到。
4	迷宫Psychameron，在地图北侧的小入口处进入山洞，右拐可以看到一个摆荡点，用亡者之握跳到上层即可发现。
5	迷宫City of the Dead，在图示位置中央圆形平台北侧的门前，有两处冒烟的位置，就在其中一个之上。
6	就在该处的地上。
7	迷宫Earth，就在图示位置的红色石块旁。
8	迷宫Earth，图示位置桥梁的尽头。
9	迷宫Ivory Citadel，在3层沿水路走，跳下第2段水路后往后看就能发现。
10	迷宫Ivory Citadel，就在图示位置的地上。

亡者书页（Book of the Dead Pages）	
1	就在图示位置的地上。
2	图示位置石像的背后。
3	迷宫The Cauldron，进入图示位置的房间，该处的铁栅旁有一个缺口，书页就在里面。
4	迷宫The Cauldron，来到图示位置后，需要击破该处的木箱才能使书页出现。
5	迷宫The Drenchfort，来到图示位置后，可以发现一个小小的缺口，从缺口处往下走（注意不要大跳），就会落到一个隐藏的平台中，书页就在其之内。
6	就在该处破碎管道的石头后。
7	迷宫The Shattered Forge，图示位置处有几个罐子，破坏后就能看到此书页。
8	迷宫The Lost Temple，图示位置本来会被铁栅阻拦，但只要完成主线中此处两个石巨人开门的谜题，该铁栅也会随之落下。
9	迷宫The Lost Temple，从该处1层的攀爬点爬到上方惟一的密室内就能找到，也就是#3红石所在位置的旁边。
10	迷宫The Foundry，在到达该处的2层后不要从中央上方的摆荡点跳到对面，而是从中央直接往下跳，在下落过程中反向从平台下方的摆荡点绕到亡者书页的所在位置。
11	在迷宫The Nook的中央庭院一处墙壁上有一个亡者之握摆荡点，到达上层用炸弹炸开黄色石块就能找到这张书页。
12	在迷宫The Weeping Crag取得骷髅钥匙并打开骷髅门后，前行左侧有一条长长的通道，沿墙壁左右奔跑到尽头就能取得。
13	迷宫The Scar来到图示位置，利用场景中的石巨人跨越熔岩用锁链连接出通路，一路跟随摆荡点以及攀爬点前进会在高处的平台取得骷髅钥匙，在此时不要往前跳跃离开，在骷髅钥匙所在的位置往后方左侧墙壁的攀爬点一路返回，在高处可以找到这张书页。
14	在迷宫Gilded Arena门口左侧的明显位置可以找到。
15	迷宫Gilded Arena，来到图示位置后用光线机关升起吊桥就能获得。
16	迷宫Phariseer's Tomb，进入图示位置所在的房间，在雕像的背后。
17	迷宫Phariseer's Tomb，这个位置的墙壁上有一个亡者之握摆荡点，一直攀爬到顶部就能取得书页。
18	就在图示位置的地上，十分明显。
19	迷宫Judicator's Tomb，就在图示位置的骸骨堆里。
20	迷宫Judicator's Tomb，来到此处的房间内，在利用第二个摆荡点跃到攀爬点时不要往左侧继续向上，而是往右侧跳跃到平台之上就能取得。
21	迷宫Judicator's Tomb，在图示位置的环形处就能获得，这里也就是主线流程中BOSS战的场景外。
22	进入图示位置的小房间，首先利用灵魂分离能力踩住两侧的压力机关运送本体石像到达上层，在上层再次发动灵魂分离，用本体石像压住上层的其中一个压力机关，再切换一个灵魂沿攀爬点爬到被铁栅包围的压力机关内，这样阻挡书页的铁栅就会落下，切换外侧的灵魂去拿即可。
23	迷宫City of the Dead，来到图示位置就能找到，十分明显。
24	迷宫City of the Dead，来到图示位置就能找到。
25	迷宫City of the Dead，用激光机关对准该处的门就能进入取得。
26	迷宫City of the Dead，来到图示位置破坏地上的木箱就能取得。
27	就在图示位置的圆形废墟中。
28	迷宫Earth，来到位于地图右上角的通道，在右侧一堆红色石块的后面。
29	迷宫Earth，这张书页位于高处，需要用亡者之握来取得。
30	迷宫Earth，在图示位置的地上，很明显。
31	迷宫Earth，在图示位置的废弃楼宇内。
32	迷宫Earth，在图示位置的一辆汽车旁边。
33	迷宫Ivory Citadel，来到图示位置就能取得。
34	迷宫Ivory Citadel，在图示位置的一具天使尸体旁。
35	从第一块大陆的The Fjord经过一段水域后来到图示位置，这里有一个恶魔商人，从商人后方可以发现一个传送点，首先标记这个传送点，然后从一旁的攀爬点往上爬，在上层可以从岩石的缺口处发现另外一个传送点，将另一个传送点标记后回到底层，从第一个标记的传送点进入到隐藏房间内，抓取房间内的炸弹，从房间内的缺口往墙壁另一侧的黄色石块投掷，最后从新回到底层，沿攀爬点再一次爬到上层就可以取得这张书页。
36	来到图示位置，从攀爬点往上爬，书页就在左侧。
37	迷宫The Black Stone，进入迷宫后往右侧到达上层，也就是主线流程中与Lilith对话的位置，在圆形平台的蜡烛旁可以找到。
38	迷宫The Black Stone（过去），就在图示位置，圆形坑口顶部的平台上。
39	迷宫The Black Stone（现世），在现世时要进入图示位置的房间需要借助传送门能力，首先在外侧标记房间内的传送点，然后往右侧走可以发现另一个传送点，之后摆荡进入传送门，在前方右侧石像的身后可以找到。
40	迷宫The Black Stone（现世），在主线流程中与Samael进行BOSS战前的长廊区域，左侧有一个传送点，右侧有一张书页，调整视角仔细观察书页旁边的位置可以发现另一个传送点，将两个传送点连通就可以取得这张书页。

地精娃娃（GnoMAD's Gnomes）	
1	迷宫City of the Dead，在图示场景中有一个压力机关，在这里使用灵魂分离，控制其中一个灵魂踩在压力机关上，这样左侧的墙壁上就会出现一个攀爬点，控制另一个灵魂攀爬到新出现的攀爬点上，这时切换踩在机关上的灵魂并离开压力机关，这样悬挂在攀爬点上的灵魂会随攀爬点重新转回内侧，在这里面可以找到。
2	迷宫Ivory Citadel，在主线流程的解谜中净化该处的水域后，进入就能取得。
3	迷宫The Weeping Crag，在该处利用传送门进入图示位置的房间，在房间内的水域往下游，到达中央的隐藏房间就能找到。
4	迷宫The Black Stone（现世），主线流程中与Samael进行BOSS战前需要从攀爬点爬到入口所在，而从另一侧攀爬到图示位置的话就是地精娃娃的所在。



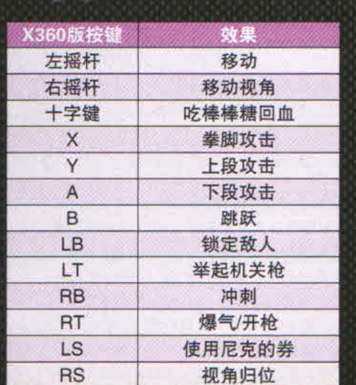
LOLLIPOP CHAINSAW

链锯甜心	角川Games	动作
X360 LOLLIPOP CHAINSAW		日版
2012年6月14日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

须田刚一做游戏总带着一股子青春叛逆的风格，从《杀手 7》、《英雄不再》再到如今的《链锯甜心》，这种张扬的风格已然成为了他游戏的招牌特色。《链锯甜心》不能称之为是一款完美无缺的动作游戏，通关一遍就能列举出不少问题，例如较低的难度、莫名的即死设定、乏味的BOSS战等等，但它同时也带给玩家们一份轻松愉悦的心情，这一优点虽不足以盖过其缺憾，却也足以令《链锯甜心》成为近期最值得一玩的ACT佳作了。这盘美味可口的快餐，你不妨来尝一尝？

文 八重樱&胜负师 美编 NINA

操作说明



X360版按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
十字键	吃棒棒糖回血
X	拳脚攻击
Y	上段攻击
A	下段攻击
B	跳跃
LB	锁定敌人
LT	举起机关枪
RB	冲刺
RT	爆气/开枪
LS	使用尼克的券
RS	视角归位



战斗画面解说



1.主角生命值，一根棒棒糖大约可恢复1/2的血量。
2.尼克券，可发动尼克专属技能。
3.当前得分。
4.当前所要消灭的丧尸数量。
5.提示有待救人员的LOGO。
6.爆气槽，可通过拾取消灭敌人掉落的金色星星来攒气。
7.雷达，监测当前区域内丧尸所在位置。
8.有名字的丧尸属于收集内容之一。



基本系统与战斗技巧

想要成为像我女朋友那样帅气迷人的丧尸猎人吗？有一些战斗技巧是你在成为猎人前必须要掌握的。除了基础攻击手段外，将各种技能组合使用还可以衍生出丰富多彩的 COMBO 技，让丧尸在电锯华丽的挥舞下血肉横飞吧！



体操攻击

键位：X

身为啦啦队的队长，茱丽叶对于如何将体操动作运用到战斗中来深有心得。只要连打□/X 键就能使出一整套体操动作来攻击敌人。尽管体操攻击的威力很低，但可以以一定概率令丧尸陷入眩晕状态，此时再使用链锯攻击的话，一击就能将其击杀。不过体操攻击的攻击范围比较狭窄，基本只能正前方 60 度范围内的敌人有效果，当被敌人围攻时，很容易遭到来自侧面和后方的丧尸攻击而令连击中断，一定要多加注意。



▲"屁屁撞"是体操攻击中最具价值的技能，困难以下模式中的丧尸被撞到的话必然会眩晕。



跳跃

键位：B

本作没有防御的设定，面对敌人攻击时只能按 B 键躲闪。跳跃时是处于无敌状态的，如果被大量丧尸包围的话，一定要使用跳跃技能脱出。在紧贴着丧尸的情况下按 B 的话，茱莉叶就会做出跳马的动作从敌人头顶越过，这招有两个好处，一是可以中断敌人的特殊蓄力（蓄力时往往都有全身发光作为提示），二是跳马后接着连打 Y 键就会发动终结技，将敌人自下而上劈成两半。要注意连续跳跃三次后会有个硬直。



▲从身后发动的终结技，将丧尸一分为二。

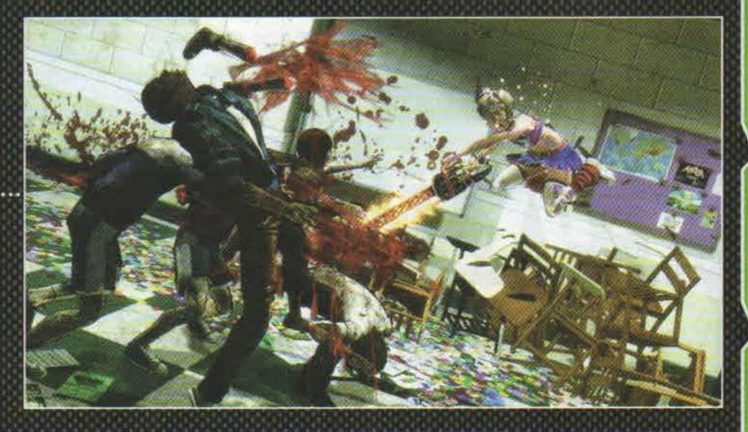


链锯攻击

键位：上段攻击：Y、下段攻击：A

链锯攻击是对丧尸造成有效伤害的攻击手段，可分为上段攻击和下段攻击。上段攻击最高可达到 7 段 COMBO，威力巨大。下段攻击最大可达到 3 段 COMBO，主要攻击的是丧尸腰部以下的位置，虽然连击数较少，但可以将丧尸断腿，对付某些一出场就没腿的丧尸也很有效。当丧尸倒地后，跳起按 A 会将链锯插入丧尸体内，连打 A 就能结果他们。

▼上段攻击的范围广且威力巨大，但攻击节奏相对较慢，容易被敌人抓住空隙。



派生连击

将上述三种技能进行组合就可以诞生出丰富多彩的派生连击技。但大多数派生技都不是一上来就可以使用的，必须要在商店中花钱购买才可以。第一章入手尼克的头后，还可以购入尼克的特殊技，按下 LS 后会开启尼克特殊技的循环模式，再按 B 即可使用其中一项能力。

技能一览

名称	详情	售价	推荐度
ニックシェイク	摇晃尼克的头会掉落大量金币和棒棒糖，用来刷分非常好用	210	★★★★★
スラッシュアタック	XXY，将链锯向前方刺出	60	★★★☆☆
ファイナルチアコンボ	上段攻击增加至5段COMBO	100	★★☆☆☆
パワ-アタック	XXXY，用尽全力的强力一击，威力巨大	140	★★★☆☆
ス-パ-チェ-ンソ-コンボ	上段攻击增加至6段COMBO	210	★★☆☆☆
アルマジロスピン	AAX，举着链锯像车轮一样滚过面前的丧尸，移动距离大，可用来刷"闪耀狩猎"	120	★★★★☆
ファイナルチェ-ンソ-コンボ	上段攻击增加至7段COMBO	740	★★☆☆☆
メ-ルシュトロムスピン	AXX，茱莉叶半跪在地上，以自身为中心旋转攻击敌人，容易将丧尸断足，可用来刷"闪耀狩猎"	150	★★★★☆
ヘルヘリコプタ-	冲刺中按YX，在空中发动回旋斩	200	★★☆☆☆
パラダイスラッシュ	XXXXY，对大量敌人时的范围技，还在试作阶段	180	★★☆☆☆
ヒステリックラッシュ	B[空中]Y[连打]，在空中的连续突进	280	★☆☆☆☆
首絡みつき投げ	XB，投技，将敌人摔倒在地后可紧跟按BA速杀		★★★☆☆

名称	详情	售价	推荐度
ヒップアタック	长按X键再放开，“屁屁撞”，此技能可令绝大部分的敌人陷入晕厥。这一招对付那种有名字的敌人可谓奇效，但要注意的是，“屁屁撞”是有距离限制的，只能在敌人身旁发动，而且要对准方向（推荐先锁定），没撞到的话会令茱莉叶坐个屁股蹲。在没有买到这一招时，可以用跳踢（BX）来代替，只是便利性上要差不少	210	★★★★★
スーパーパラダイスラッシュ	XXXXYY，对大量敌人时的“超最强技”，但前4招是威力有限的体操技，因此容易被中断	999	★★☆☆☆
ボディプレス	BX，跳踢，直接踹晕丧尸	220	★★★☆☆
アッパーカット	AAY，自下而上切开丧尸的技能	300	★★★☆☆
ドリルアタック	YYX，快速旋转前进的技能，能构成连续伤害	300	★★☆☆☆
インパクトアタック	YYA，对地面的敌人构成巨大伤害的技能	190	★★★☆☆
爆气	对付成群丧尸和高级丧尸的大杀器，爆气后受身攻击不容易出现硬直，受到攻击也不会掉血，对除BOSS之外的丧尸使用链锯攻击均为一击必杀，很容易打出“闪耀狩猎”，在遇到丧尸群和一些难对付的组合时，就果断爆气吧，不用白不用	—	★★★★★

COLUMN

通关评价

通关后的成绩单已标明影响评价的具体因素，分别是：丧尸奖牌（即金币）获得数量、白金奖牌获得数量、闪耀狩猎的发动次数、通关时间、CONTINUE的次数以及游戏得分这6项。其中“CONTINUE”一次要减5000分，而且包括了“RESTART”的次数，如果不想破坏这项的评分，可以选择退出这一关卡，返回起始界面后再重新进入，选择从上一次的check point点继续游戏即可。发动闪耀狩猎的关键在于连杀3人以上，在敌群中多用范围攻击不难达到这一目标，连杀三人可获得一枚白金奖牌、四人获得两枚白金奖牌、五人获得三枚，以此类推。只要闪耀狩猎的次数上去了，白金奖牌的数量也绝对不会成问题。

COLUMN

两个模式

本作分为故事模式和排名模式，在地图界面上按□/X键可切换两种模式。这两个模式的区别在于，排名模式是没有购物机的，



死亡的话CONTINUE也只能从头开始，而且排名模式最低难度为普通（如果选择简单难度进游戏会自动调成普通难度）。排名模式又细分为三大类：1.积分赛，以最终得分来考量玩家的实力；2.竞时赛，在最短时间内打通关卡；3.金币赛，尽可能获得最多的钱。排名模式还有一些隐藏的条件，每过一段会显示出来，例如用闪耀狩猎杀X人、这一段达成无伤、不使用道具等等，达成这些条件就可获得额外的金币奖励。

COLUMN

关于结局

《链锯甜心》共有两个结局，惟一影响结局的因素就是所有关卡的平民学生是否营救成功。全部营救成功的话就是GOOD END，反之则是BAD END。营救情况可以在进入关卡后调开菜单按□键可以查看到。如果第一遍通关就打出了GOOD END，那么重新打一遍最终章，在STAFF列表播放完毕后会出现选项，选项不看GOOD END就能欣赏BAD END了。如果营救任务失败，可选择RESTART或重打此章节，营救成功后只要抵达下一个自动存档点就可以退出，无须再次打通关卡。两个结局各对应一个成就。（营救任务无难度限制）

P.S.，营救失败的话，学生会变成丧尸哦！

COLUMN

棒棒糖和糖纸

在游戏中可以拾取到两种棒棒糖，一种是普通款式，即回血道具。角色携带的普通棒棒糖数量是有上限的，简单模式为9颗，普通难度5颗，困难难度3颗，超难难度1颗。如果身上的棒棒糖数量已到上限，那么就算再拾取到棒棒糖也是白白浪费掉的，因此建议玩家们先吃一颗回满血量，再拾取面前的棒棒糖。

另一种棒棒糖是金色的，对应的是游戏收集要素之一——糖纸。糖纸总计40张，分散在简单、普通、困难三个难度下。但并不是说要收集齐全部糖纸就要将三个难度都通关一遍，高难度是包含了低难度的糖纸的。建议玩家第一遍通关先选择简单或普通难度攒钱买技能，收不收糖纸都没关系，第二遍再选择困难难度一口气将全部糖纸找齐就行了。

全收集流程攻略

你已经掌握了一名丧尸猎人所应具备的技巧，现在就是将这些理论运用到实践中的时刻啦！受到邪恶势力的影响，圣·罗梅罗高中已经变成了丧尸集中营，你的任务就是与我的女友茱丽叶一起过关斩将查出恐怖事件幕后的真凶！沿途你可能会遇到一些运气很好、尚未丧尸化的学生，如果你愿意搭把手把他们救出来的话，上帝一定会祝福你的家人的。对了，别忘记收集金色的棒棒糖糖纸哦，为避免你有所遗漏，我已经将糖纸对应的位置与难度用文字和图片的形式加以说明，你只需一一对照寻找就绝不会错过。另外，文中所列出的“可获得的成就”是指必须在本关才能获得的成就，不包括像“杀N个丧尸”、“获得多少金币”这种累计型。好了，加油吧少年！



序章：圣·罗梅罗高中停车场

可获得的成就

- 驱け出しゾンビハンター/Zombie Hunter Apprentice
- 毒物野郎を除去完了！/Unclean and Uncool
- スーパールーキーガール/n00b Zombie Hunter
- ライフガード/Life Guard

（※成就详解请参见后文）

糖纸收集

序号	获得难度	位置
1	普通	拯救第二个人的场地内，靠墙的巴士车后面
2	普通	路过第一个购物机来到校舍后墙，消灭情侣丧尸后跳上高台，在右手边
3	困难	警察协助学生逃进校舍的广场的巴士车后面
4	困难	与爷爷奶奶丧尸交战的地方

流程注意点

本关属于教学关卡，丧尸数量虽多，但难度不高，可趁机多熟悉一下手感。接近关卡结束时会遇到第一个有名字的丧尸——George，飞踢的踹晕技能对他没什么效果，还是多利用身后劈吧。打赢 George 之后紧接着会出现三位头戴防毒面具的丧尸，其中叫 Jerry 的丧尸会喷毒气，注意回避，如果此时还有爆气技能未用的话就不要吝啬了，这里一击杀三个可以获得 99 个金币的奖励。


第1号糖纸


第2号糖纸


第3号糖纸


第4号糖纸



第一章：圣·罗梅罗高中普通科



可获得的成就

- モヒカン野郎の悲鳴！/Zed' s Dead, Baby, Zed' s Dead
- 见惯れたモヒカン/Watch Out For The Balls
- 非行少女诞生/Accidental Vandalism
- スーパーパンクガール/Beginner Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
5	普通	第一个待救人员的身后
6	普通	切开柱子阻挡巴士后前方的柜子里
7	普通	丧尸篮球比赛前的准备室内
8	普通	守护炸弹蛋糕的场地内
9	困难	第一个尼克用无头丧尸的身后
10	困难	充满烟雾的教室黑板前
11	困难	通往BOSS战场地的路上

流程注意点

拯救第2个人之后会与 Fitzgibbon 老师交手，老师在拿着课桌时正面攻击会被弹反，他的课桌攻击也较为强力，会将茱丽叶打倒在地。当他全身发蓝光时是蓄力阶段，此时在他身旁按 B 使出跳马技能能中断其蓄力，绕到背后后再攻击即可（任何有名字的丧尸的蓄力都可以用跳马的方式中断，BOSS 除外）。

本关开始出现炸弹丧尸，当它全身发红时就预示着要爆炸了，一定要远离，被炸一次可是相当疼的。游戏后期炸弹丧尸会频频出现，玩家可以将其诱到丧尸堆中后让其自爆，能大范围清理杂兵。

丧尸篮球比赛中，在三分线外砍掉丧尸头可以获得 3 分，但内线的防守队员一定要先干掉。后期会出现几位啦啦队员，非一击必杀，而且灵活性远超篮球队员，适时爆气是个不错的选择。

保护炸弹蛋糕时多使用 B+X 的踹晕技能能解决那些快速接近蛋糕的丧尸。



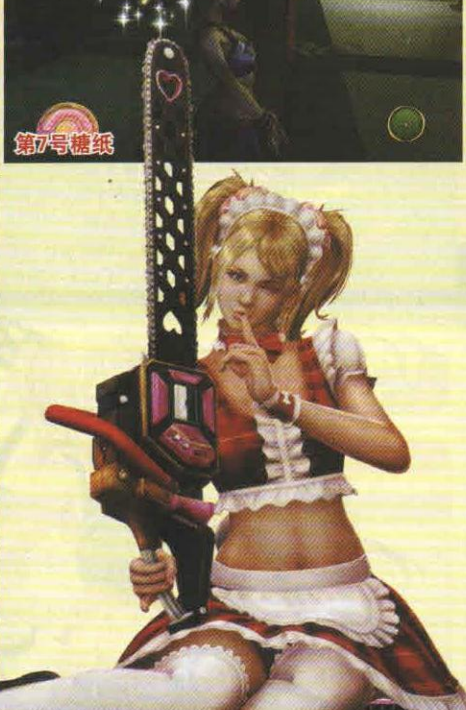
第5号糖纸


第6号糖纸

第7号糖纸

第5号糖纸


第9号糖纸




第10号糖纸


第11号糖纸

BOSS战

第一阶段较为有威胁的技能就是BOSS释放的文字攻击（画面会变颜色），发动该技能时会自动解除锁定，所以要及时调整视角面对BOSS才容易躲过。近身战时注意BOSS的高速移动，一连串移动之后必然会接着一个攻击动作，按跳跃躲开即可。将血槽打空后发动QTE结束第一阶段。

第二阶段场地上多了很多音箱，BOSS会站在音箱上放出回旋镖攻击。这个阶段无法攻击到BOSS本体，主要目的是清空场地上的音箱。每当BOSS全身发出红色闪光时就预示着他又要召唤音箱了，跟上前去攻击他就能中断召唤技能。如此往复将音箱全部清理干净后发动QTE结束第二阶段。

第三阶段和第一阶段基本相同，只是BOSS的攻击速度更快，并且增加了第二阶段的回旋镖攻击。回旋镖飞出时会有慢镜头提示，可跳跃躲过，飞回时会有QTE，按○键回旋镖会打到BOSS身上，令他一时间气绝，抓住这个时机可造成不小伤害。打空血槽后BOSS会跪在场地中央持续向四周发射文字，边跳跃边前行到BOSS身旁，发动QTE结束战斗。



第二章：圣·罗梅罗高中体育科


第12号糖纸


第13号糖纸


第14号糖纸


第15号糖纸


第16号糖纸


第17号糖纸

可获得的成就

- 海賊ごっこはおしまい！/Viking Metal Rules!
- スケスケヒロイン/Gunn Struck
- 崖っぷち生还记念/Cheerleader Overboard!
- 守钱奴レ–サ–/Go, Medal Racer, Go!
- ス–パ–バイキングガ–ル/Intermediate Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
12	普通	有橄榄球运动员和棒球运动员雕像的场地内
13	普通	从窗户跳到外面后，冲刺跑的途中会看到
14	普通	健身房出口的门口。
15	困难	进入校舍后，沿台阶来到2楼，在左手边的课桌后面。
16	困难	屋顶，打倒一群橄榄球运动员丧尸后会出现尼克用的无头丧尸，在前方冲刺台的后面。
17	困难	拾取到上一张糖纸后继续前行，打倒4名消防员丧尸后，从冲刺台跳到下一场景，正前方小屋的后面。

流程注意点

本关一上来就出现许多人高马大的橄榄球运动员丧尸，被撞一下茱丽叶就会直接倒地。击破周围装满圣水的蓝色汽油桶可将他们冻结住，再跟上一击就能消灭他们。

冲刺时吃沿路的小油桶可以延长冲刺时间，按B键是急停。与四名消防员交手时要时刻留意落雷，被劈中的话会暂时麻痹。击败消防员后接下来的一段冲刺会有岔路，选择左边的话无时间限制，但无金币；选择右边的话金币很多，但要在6秒内安全通过，否则即死。安全通过右边的关键在于开始倒计时后千万不能推动摇杆改变行进方向。

接下来的棒球比赛是要护送尼克安全走完3个回合。LT键是举枪，RT键是射击，LS键是水平位移，RS键是调整准星。举枪的瞬间会自动瞄准。优先干掉投球手和啦啦队员，这两个伤害较大。

BOSS战

第一阶段BOSS会在甲板上。当他将武器挡在面前时攻击他会被弹反，另外斧子的捶地攻击附带麻痹效果。打掉一定血量后BOSS会飞到高处，用机关枪将血槽打空后他就会返回地面，继续攻击直至空血，发动QTE将BOSS腰斩。

第二阶段，BOSS的身体会分成腿和上半身两部分，腿的血量很少，优先解决掉，再集火BOSS上半身。一定时间后BOSS会重新召唤出腿，腿接近茱丽叶时的瞬间有QTE。反复几次将血槽打空后发动QTE砍头。

第三阶段要面对的是巨大化的BOSS头颅，在甲板时，BOSS的头会像弹球一样弹来弹去，几次弹跳之后会有一小段时间硬直，可趁机发动进攻。头颅飞到天上时可用机关枪磨掉不少血量，此时BOSS会从口中发射镭射光线，注意及时跳起躲开。





第三章：欧班农农场

可获得的成就

- くさい女は消えた！/Dirty Hippy
- サ-ドアイ/Third Eye
- 刈り取り传说/Legendary harvester
- ス-パ-サイケデリックガ-ル/Advanced Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
18	普通	出现肯德基爷爷丧尸“Mark”的场地内。
19	普通	丧尸牛所在地的左前方树脚下。
20	普通	有蹦床和尼克用无头丧尸的农场内，完成一整套蹦床动作之后会抵达建筑物的顶层，在金币包围中有一张糖纸。
21	普通	有一群胖子农民丧尸的农场右侧，水塔的后面。
22	困难	第一波飞行丧尸所在地的巴士车后面。
23	困难	有蹦床和尼克用无头丧尸的农场内，两个农民丧尸中间。
24	困难	有钢管的场地内。


第18号糖纸


第19号糖纸


第20号糖纸


第21号糖纸


第22号糖纸

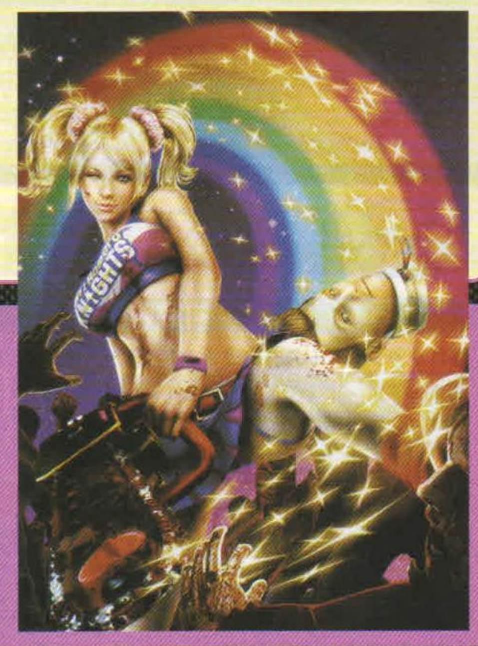

第23号糖纸


第24号糖纸

流程注意点

射击红色汽油桶可以一口气解决掉汽油桶附近的敌人，但汽油桶爆炸时同样会对茱丽叶构成伤害，需要保持一段距离再射击。

获得第21枚糖纸后，下一个场地内会出现大批量的丧尸，活用场地内的红色汽油桶和蓝色汽油桶能事半功倍。



BOSS战

本作惟一一个女BOSS，但也是最无聊的一个。战斗会在一个圆形场地内展开，BOSS一直浮在空中，链锯无法攻击到她，只能依靠机关枪射击。BOSS会不断放出气泡，如果被包裹住就要连打B键才能挣脱。第一阶段很轻易就能将BOSS的血磨掉，空血时画面会变成黑白色调，要在限定时间内赶到BOSS身旁才能发动QTE，按RB使用冲刺技能即可。第二阶段BOSS会分裂成4个，需要依次击破，除了气泡攻击之外，还多了在场地内开动的割草机，回避不了，只能打掉割草机上的BOSS幻影才能终止其移动。第三阶段，BOSS分裂成8个，攻击方式有全场无目标地图炮、爬行的巨大手掌和蝴蝶围攻。手掌的爬行速度较慢，茱丽叶可以一边跑一边射击空中的BOSS，被蝴蝶围攻时会有QTE提示，按B键就能躲过了。



第四章：富尔奇・范・游乐场



可获得的成就

- ディスコは終わった！/Disco's Dead
- 瀬户际UFOフィニッシュ/Critical UFO Finish
- 高所作业员/No Fear Of Heights
- ス-パ-ファンキ-ガ-ル/Super Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
25	普通	游戏中心一楼大厅的右侧。
26	普通	吃豆人的小游戏，集齐8枚金色钥匙后在场地中央出现一张糖纸。
27	普通	击落直升飞机的屋顶尽头。
28	困难	打通吃豆人游戏后前往下一场景，在购物机的旁边。
29	困难	打通第3个迷你游戏之后在靠近出口的左侧。
30	困难	打通第4个迷你游戏，下一场景有弹跳箱，完成一整套动作可抵达前方高台，有一张糖纸。


第25号糖纸


第26号糖纸


第27号糖纸


第28号糖纸


第29号糖纸


第30号糖纸

流程注意点

这一关的流程是由四个小游戏穿插杀丧尸组成的，小游戏都是八位机的风格，相当古朴怀旧。

第一个小游戏是吃豆人，要收集齐8枚金钥匙才能通关，鬼会定时狂暴，被追上的话可以跳跃回避。集满8枚钥匙后场地中央会出现一张糖纸。

第二个小游戏是爬楼，无难度，不多说了。打过这个游戏之后的杀丧尸环节会出现一种拿着录音机的丧尸，只要他还拿着录音机，周围的丧尸就会进入亢奋状态，此状态下很难对他们造成伤害，因此要优先解决掉录音机丧尸。

第三个小游戏是在空旷的场地内一边躲避弹来弹去的砖块，一边消灭丧尸。这里也会出现拿录音机的丧尸，优先杀之。

第四个小游戏是射击游戏，游戏难度虽然不高，但是却是一击必杀的……

BOSS战

BOSS乘坐着UFO漂浮在空中，落地时间很短，不容易用链锯攻击到，可以使用机关枪磨他的血量。大约磨掉一半后，场地周围会竖起台阶，台阶上有备用子弹，站在台阶顶端持续射击BOSS，直到UFO被击落后，冲刺到BOSS面前才能造成有效伤害。

第2阶段是要限时3分钟内击倒BOSS。在UFO的外侧有5支竖起来的电线，BOSS会持续给电线充电，充电中的电线会呈红色，当看到电流快要抵达时就要闪到一旁去了。BOSS还会持续放出金色的炸弹头来攻击，注意回避。破坏掉5支电线后就可以到BOSS面前发动QTE结束战斗了。



第五章：圣·罗梅罗高中新校舍



可获得的成就

- ロックンロ－ルの时代は古い！/Rock'n Roll Isn't Here Anymore
- エレファントトレ－ナ－/Elephant Tamer
- 妹つたらほっとけないわ！/Little Sisters Are The Worst!
- ス－パ－ロッカ－ガ－ル/Excellent Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
31	普通	1分钟内生存，射爆红色汽油桶后出现。
32	普通	第一个救援任务的场地内，靠墙角的汽车后面。
33	普通	老姐援护中，有橄榄球运动员丧尸、炸弹丧尸出没的场地中。
34	普通	暴力老妹登场后，在她所开的工程车的左侧墙壁内侧。
35	困难	从限重1吨的电梯上下来后，场地前方有一个弹跳床，完成一整套弹跳动作即可抵达最高处平台，获得糖纸。
36	困难	切断四根柱子后掉下来的平台上。
37	困难	本关BOSS战前32人连杀的场所角落里。

流程注意点

从本关开始，有血槽的杂兵数量会增多不少，难度也随之有所提升。

1分钟内生存模式中，可利用炸弹丧尸和场地内的汽油桶的威力来协助自己清场。打爆红色汽油桶会出现31号糖纸。

老妹的工程车攻击是不分对象的，茱丽叶被打中的话同样会伤血不少，留神回避。

"限重1吨的电梯"是本关的一个难点，单纯靠普通攻击是很难及时清空电梯上敌人的。可以多使用B+X的踹晕技能，能将丧尸从平台上踹下去，另外锁定后长按X键再松开的"屁屁撞"神技也相当好用。

救援第二个学生的场地内有许多红色汽油桶，注意不要在学生靠近油桶时引爆，否则会直接把他炸死。


第31号糖纸


第32号糖纸


第33号糖纸


第34号糖纸

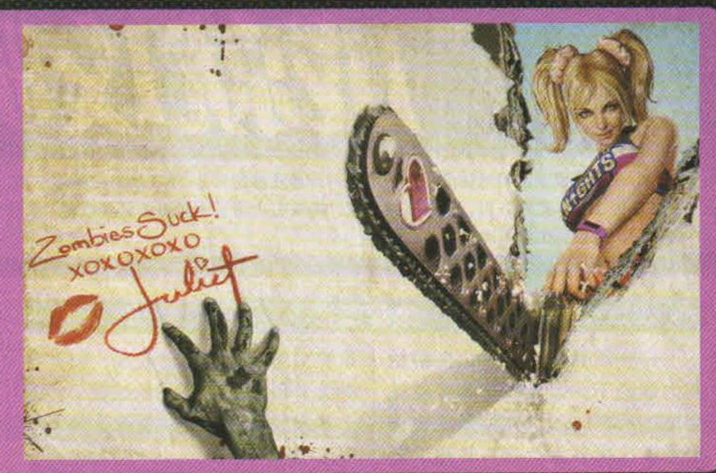
BOSS战

第一阶段BOSS会骑着摩托在场地外一边打转一边发射子弹攻击茱丽叶，并不断在场地内召唤出丧尸杂兵。一段时间后他会冲进场地内用机车碾压丧尸，这是攻击他的最好时机。打空血槽后发动QTE就可以把他从机车上揍下来了。

第二阶段，BOSS与机车合体变成一只机械大象……大象双脚上有火时全身都有攻击判定，当他结束一连串攻击后会陷入短暂的硬直（画面提示是冒出蒸汽），抓住这个时机给予其伤害。第二阶段需要切割两次BOSS的身体才会结束。

第三阶段和第二阶段差不多，只是BOSS多了冲刺机能，打法依旧是等他技能用完后的硬直时攻击，切割三次BOSS的身体后结束。

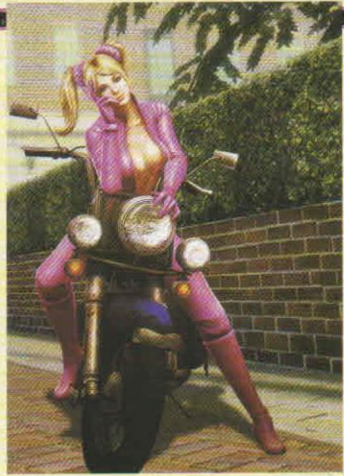
第四阶段BOSS多了全场地图炮，趁其发射炮弹时接近他，发射完炮弹后BOSS会有硬直，跟上消灭他就能结束战斗了。

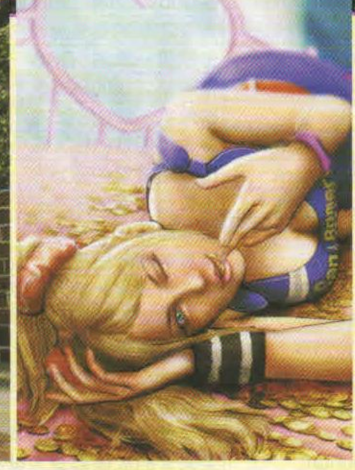



第35号糖纸


第36号糖纸


第37号糖纸







最终章：闪亮比利

可获得的成就

- デカブツ野郎は地獄行き！/I Came, I Saw, I Kicked Its Ass
- 指きりげんまん/Fingered
- 人间废车工场/Aced Auto-shop Class
- スーパーゾンビハンター/Master Zombie Hunter

糖纸收集

序号	获得难度	位置
38	普通	开始冲刺后在路右侧的巴士车顶。
39	普通	安全通过倒塌的建筑物后，在红色汽油桶的后面。
40	困难	路过第一个购物机后继续往前的路上。


第38号糖纸


第39号糖纸


第40号糖纸

BOSS战

第一阶段茱丽叶会被BOSS抓在手中，摇动左摇杆可将链锯插入BOSS手中迫使他的手臂做出移动，这招是用来躲避BOSS吐出的红色丧尸的。BOSS还会用左手来弹茱丽叶，手指接近时会有B键提示。趁着BOSS无攻击时，举起机关枪瞄准他的眼部射击，打掉眼镜后继续射击眼睛，直到将血槽打空发动QTE进入第二阶段。没有子弹的话，可以等待BOSS挠头发，会掉出来两个丧尸，按Y键消灭他们可获得子弹。

第二阶段，BOSS会把茱丽叶吐到一个平台上。BOSS会将双手按在平台边缘，切掉他的手指就能造成伤害。每造成一定量伤害后，BOSS就会远离平台，并召唤出丧尸与汽车来攻击茱丽叶，要将场地内的丧尸全部杀掉之后BOSS的手才会重新放下（此处如果想节省时间的话，可以多买一些尼克用的券，发动“Nick Shoot”就能将全部敌人踢晕，然后一击必杀）。打空HP之后BOSS会用手掌将茱丽叶罩住，按RT键将手指切断，紧接着要赶紧按B键逃出，否则会被直接压死……接下来的几个QTE同样是失败的话直接GAME OVER，集中精神不要在最后关头犯二。剧情之后跳入BOSS肚子中，用一段QTE来结束整场战斗吧！



成就攻略

本作的成就难度相对较低，一方面是因为游戏流程和BOSS战难度整体不高，就算是HARD对于大部分玩家来说也不会有什么压力；另一方面，只要安排合理，游戏打上两三遍就能取得全成就。游戏中只有两个成就有些麻烦，跨过了这两个小障碍，离胜利也就不远了。



推荐路线

1. 一周目打EASY。在初始能力状态下，以EASY难度通关会比较容易，而且也可以比较轻松地救出所有幸存者，并超过老爸的分数。

2. 二周目打HARD。通过一周目的能力提升和流程熟悉，HARD难度并不会感觉有压力。如果能够在一周目搞定超过所有老爸分数，那么这一遍的任务就是完成所有金棒棒糖收集，以及各种关卡和BOSS彩蛋的成就了。因为不用管评价，所以失败了就不断RESTART吧。

3. 三周目联着网打排名模式，过关后选择上传成绩，以取得惟一一个联机成就。

4. 查漏补遗，一般最后完全的是亲男友100次，需要小刷。

以这个路线，一般来说可以20小时以内取得全成就。如果还想更快，那二周目时就直接打HARD难度的排名模式，把收集和上传成绩一次搞定。只是排名模式不能购物不能接关，游戏中的即死机关多，容易出事故，也不利于彩蛋的取得。还有一种方法是部分彩蛋不好刷的关卡还是打HARD故事模式，取得后再打一次排名模式，比如第二章和第四章，相对好打的关卡就直接打HARD排名模式，也可以一定程度节省时间。

序号	日文成就名称	英文成就名称	取得条件	点数
01	あなたってば最高にクール!	Legendary Zombie Hunter	获得除此之外的所有成就	–
02	驱け出しゾンビハンター	Zombie Hunter Apprentice	在Chop2Shop.Zom购入技巧并使用	5
03	毒物野郎を除去完了!	Unclean and Uncool	击败序章的毒气男	15
04	モヒカン野郎の悲鸣!	Zed’s Dead, Baby, Zed’s Dead	击败第一章的BOSS	15
05	海贼ごっこはおしまい!	Viking Metal Rules!	击败第二章的BOSS	15
06	くさい女は消えた!	Dirty Hippy	击败第三章的BOSS	15
07	ディスコは終わった!	Disco's Dead	击败第四章的BOSS	15
08	ロックンロールの时代は古い!	Rock'n Roll Isn't Here Anymore	击败第五章的BOSS	15
09	デカブツ野郎は地狱行き!	I Came, I Saw, I Kicked Its Ass	击败第六章的BOSS	15
10	尻轻娘	Leapfrog girl	跳马连续成功10次	10
11	そっちの方が兴味津津	I Swear! I Did It By Mistake!	偷看茱丽叶裙底	10
12	コーディリア公认スナイパー	Endorsed by Cordelia	爆头射击累计达到30次	10
13	スパークルハンティングマスター	Sparkle Hunting Master	一击杀死7个僵尸	10
14	スケスケヒロイン	Gunn Struck	茱丽叶累计触电10次	10
15	スーパーショッパー	Super Shopper	在Chop2Shop.Zom中消费10000金币	15
16	ニック大好きっ!	Love Nick	亲吻尼克100次	15
17	JULI51	JULIET51	累计使用飞踢命中51次	15
18	インターナショナルゾンビハンター	International Zombie Hunter	全关卡的成绩都登入世界排名	15
19	ゾンビどんぶり普通盛	Groovy Hunter	累计杀500个丧尸	10
20	ゾンビどんぶり特盛	Zombie Slayer?!	累计杀3000个丧尸	30
21	ゾンビで稼いだ小金持ち	Rich Hunter	获得1000金币	10
22	ゾンビで稼いだミリオネア	Millionaire Hunter	获得10000金币	30
23	サンロメロナイツ救世主	San Romero Knights Savior	救出全部关卡的所有幸存者	30
24	ロリポップコレクター	Lollipop Addict	收集所有的黄金棒棒糖	30
25	电话魔	Always On The Phone	收集所有的电话留言	30
26	ゾンビ爱好家	Zombie Fancier	丧尸相册全部完成	30
27	人间レコード	OMG, Music Is Soooo Coooool	MY BEST MUSIC全音乐收集	30
28	パーフェクトボディ	Perfect Body	茱丽叶的全部能力值升值最高	30
29	スシマスター	Master Sushi Chef	习得所有的攻击技巧	30
30	见惯れたモヒカン Watch Out For The Balls	累计回避并反击第一章BOSS的回旋镖15次		10
31	崖っぷち生还记念	Cheerleader Overboard!	第二章BOSS战时完成落船后的QTE	10
32	サードアイ	Third Eye	第三章BOSS战时不被任何泡泡击中	10
33	濑户际UFOフィニッシュ	Critical UFO Finish	倒数时间还剩10秒以下时击败第四章的BOSS	10
34	エレファントトレーナー	Elephant Tamer	第五章BOSS战摩托车QTE累计完成10次	10
35	指きりげんまん	Fingered	第六章BOSS战时累计切断20根手指	10
36	ライフガード	Life Guard	在序章中救出所有的幸存者	15
37	非行少女诞生	Accidental Vandalism	在第一章累计破坏300个可破坏的物体	15
38	守钱奴レーサー	Go, Medal Racer, Go!	在第二章的屋顶上用Chainsaw Dash吃到所有的金币	15

序号	日文成就名称	英文成就名称	取得条件	点数
39	刈り取り传说	Legendary harvester	在第三章第一次操作收割机时收割所有的稻草	15
40	高所作业员	No Fear Of Heights	在第四章不射击完成爬楼小游戏	15
41	妹つたらほつとけないわ!	Little Sisters Are The Worst!	在第五章不被铁球砸到	15
42	人间废车工场	Aced Auto-shop Class	在第六章对汽车的QTE连续成功不失误	15
43	スーパールーキーガール	n00b Zombie Hunter	序章超过爸爸的分数	30
44	スーパーパンクガール	Beginner Zombie Hunter	第一章超过爸爸的分数	30
45	スーパーバイキングガール	Intermediate Zombie Hunter	第二章超过爸爸的分数	30
46	スーパーサイケデリックガール	Advanced Zombie Hunter	第三章超过爸爸的分数	30
47	スーパーファンキーガール	Super Zombie Hunter	第四章超过爸爸的分数	30
48	スーパーロッカーガール	Excellent Zombie Hunter	第五章超过爸爸的分数	30
49	スーパーゾンビハンター	Master Zombie Hunter	第六章超过爸爸的分数	30
50	ハッピーバースデー! おめでとう	Congratulations! Happy Birthday!	看过Happy Ending	100
51	恐怖のハッピーバースデー	Horrid Birthday	看过Bad Ending	15



具体说明



10

杀剩最后一个丧尸后先锁定，再接近，方向推前后按B键，也确保跳马动作成功，连续10次即可。

11

站着不动调视角，令茱丽叶出现遮挡动作，停数秒等待成就弹出。

12

射击因为有辅助瞄准，总是瞄在胸口位置，要微调瞄头还不太好瞄准，可以选择把敌人打晕之后慢慢瞄准。用足球把敌人踢晕是不错的选择，还可以赚取亲尼克的次数，可在后期钱多的时候使用。

13

一击杀死7个丧尸有一定运气成分，如果没能自然达成，可以在第三章或第五章有三十几号敌人涌出的地方爆气，然后靠近了挥链锯。没成功的话就RESTART重试，一般刷个三四次就能成功。

14

在第二章的屋顶会有雷击，BOSS也会使用一些雷属性的攻击。故意被命中10次，及时回血就行了，可在EASY难度刷。



16

可在最后刷，打第五章，消灭几个敌人后就可以看到商店。不停使用足球，因为一脚就完事儿了，可以节省时间。

24

金棒棒糖的收集可以集中在HARD难度一起收，一周目漏了没有关系。因为EASY、NORMAL难度的金棒棒糖包含在HARD里。只有小部分位置相对隐蔽，对照攻略要找齐不难。

26

有一些有编号的特殊丧尸要第二遍打时才会出现，有一些是HARD难度才会出现。其中4号是个炸弹丧尸，要在他爆炸之前打死才算收集到，而32号丧尸是一只商店的变异鸡，只会在排名模式的第六章出现。除了金棒棒糖和特殊丧尸，其他所谓的收集，要么是剧情获得，要么是商店里直接购买，没有什么需要特别注意的地方。

30

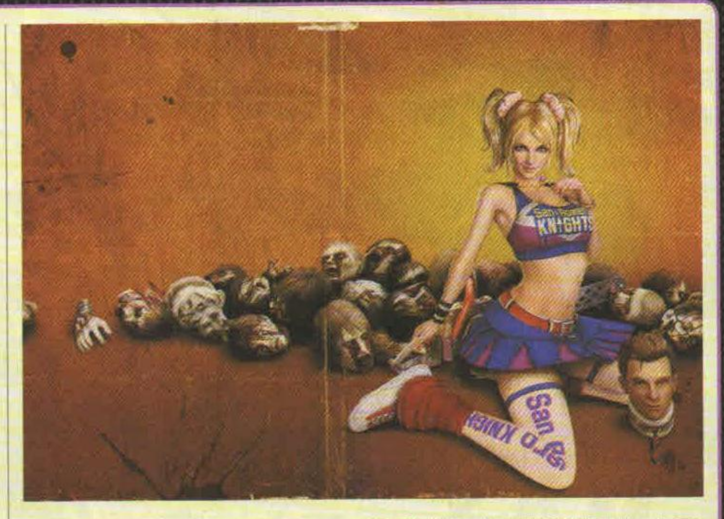
第一章的BOSS彩蛋是在战斗的最后阶段，BOSS有时会在场地中央扔两个回旋镖，先回避，当回旋镖飞回时会有QTE，完成后就算是成功了1次。故意不打BOSS，反复刷够15次就可以了。

31

第二章的BOSS彩蛋是在把BOSS锯成两截后，故意在船边让BOSS的脚把主角踢下去，完成QTE回到船上便可解锁。

32

第三章的BOSS彩蛋要打得谨慎些，因为泡泡攻击在几个阶段都有，用向侧面跳的方法来回避。失误了可以直接RESTART，不用重打一整关。



34

第五章的BOSS彩蛋是在第一阶段把BOSS打成空血状态，他会冲过来引发QTE，完成后不要上前攻击，等BOSS把摩托车修好。重复刚才的步骤10次即可。

38

游戏中最难的两个成就之一。其实茱丽叶吃金币的判定还是比较大的，关键是别慌张地乱动方向，也别走错了分支。打完篮球要走右，最后那个分支也是走右，但千万不要过多调整，不然时间来不及可是即死的。请确保吃完了整层的金币之后才进入下一区域，如果失误，RESTART是可以的，不用整关重打。多背背版，多试几次吧。

39

注意是割所有的草，但只要割满100个丧尸迷你游戏会强制结束，所以画面里要剩上几个。割完草之后如果成就还没有跳，那应该是还有细小的草没有割到，但是在屏幕上不一定能看到，只有用割草机再慢慢推过去，看到有碎草飞出就说明割到了。

40

本作的最难成就。爬楼小游戏受到任何攻击都是即死的，死了就挨关，千万别中途RESTART，因为可能引发死机BUG。不使用射击过关其实考验的不是技术，而是人品，因为初期右侧三个敌人和终点前的那两处没什么规律可言，如果敌人连续攻击，基本上是无解的。但如果敌人停上两三秒，你就有机会冲过去。所以千万别无休止的在那里等机会，一有空隙就猛冲过去，机会可能还大一些。

43~49

超过老爸分数除了序章之外，都可以在一周目完成。一方面是选EASY难度不容易挂掉，不用回避任何战斗，见人就杀，以赚取更多分数。还有个诀窍就是多使用尼克的脑袋来摇钱，一张尼克卡片才30块，摇一次可以赚100多块，而且摇出来的钱也影响评价，加分不少。只是摇钱要隔几分钟才能用，还得按得准一点儿，总之积极使用的话绝对只赚不赔。基本上一关里不死，杀所有敌人，同时摇钱摇上三四次，那超过老爸分数应该是不成问题的。



极度混乱	SEGA	动作
X360 Max Anarchy		日版
2012年7月5日	1人	7600日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上玩家

MAX ANARCHY マックスアナーキー

《极度混乱》的单机部分内容虽然算不上出彩，但也能让玩家体验到本作那独有的紧张刺激感和乱斗的精髓。相比之下，网络部分中那多达13种的战斗规则（默认为11种，剩余的2种需通过DLC取得）以及18名各具魅力的角色，丰富的网络要素瞬间就抓住了玩家的心，令人沉醉其中。本次的攻略在单机部分全任务指南的基础上为大家介绍一下网络部分的所有对战规则，以及包括特典角色“贝姐”在内的全角色常用招式分析，希望对各位玩家有所帮助。

系统解析

基本操作

行动	X360
移动（注1）	左摇杆
调整视点	右摇杆
弱攻击	X
强攻击	Y
投技／捡取	B
跳跃	A
防御	RB/RT
回避（注2）	RB/RT+A
锁定开关（注3）	LB
Killer Weapon（简称KW）	LT
KW弱攻击	LT＋X
KW强攻击	LT＋Y
全方位攻击（注4）	X＋A
爆气（注5）	LS＋RS
挑衅（注6）	十字键上方向
使用道具（注7）	十字键左／右方向

注1：长按左摇杆一段时间后当前角色会冲刺。
注2：连续回避三次后会出现短暂的硬直。
注3：锁定状态中可以通过右摇杆来改变锁定对象。
注4：简称360攻击，出招时全身无敌但会消耗少许体力，另外挥空后有极大的硬直。
注5：蓄满爆气槽后才可发动，爆气状态中全身无敌。
注6：挑衅时会回复1/2格KW槽。
注7：装备武器后按LT键会进入使用武器的状态，需等弹药全部用完后才可以使用KW攻击。

共通指令

行动	操作	说明
冲刺攻击	冲刺中强攻击／朝目的方向连推两次左摇杆＋强攻击	突进距离远但性能因角色而异
对空攻击	跳跃上升途中＋强攻击	可以将地面的对手浮空接空中连续技
对地攻击	跳跃落下途中＋强攻击	落点周围都有攻击判定，可以追击倒地的敌人
对地KW强攻击	跳跃中KW强攻击	落点周围都有攻击判定，贴身命中会衍生出后续招式
陨落攻击	从高处跳下后自动发动	落点周围都有攻击判定，但收招硬直较大
防御取消	连续技中按防御键	只有部分弱攻击的连携才对应这个技巧
受身	落地瞬间输入回避的指令	可以有效避免被对手倒地追击
起身攻击	倒地起身的途中连打任意攻击键	对周围的敌人造成小伤害，但对投技无效
起身回避	倒地起身的途中按着防御键	防止起身后被对手继续攻击
倒地移动	倒地状态中使用左摇杆移动	翻滚途中并不是无敌的，有可能继续被对手攻击

角色中日文姓名对照：ジャック=杰克、バロン=巴隆、マチルダ=玛蒂尔达、ブル=巨牛、レオ=里奥、ニコライ=尼古拉、サ−シャ=莎夏、ゼロ=零、ドウルガ−=杜尔加、ガルーダ=加尔达

典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

画面解说

1. 体力&KW槽：黄色的为体力槽，绿色且分为四格的是KW槽。

2. 爆气槽：根据属性不同，爆气槽的图标显示会有所不同。

3. 道具栏：每种道具都对应专属的图标。

4. 重生数：1/1的意思只要死亡一次任务就算失败，以此类推，2/2和3/3分为允许玩家阵亡1次和2次。

5. 关卡总分：当前大关中获得的总分。

6. 操作提示：使用武器或者搭乘载具时都会出现相关的操作提示。

7. 当前任务的得分/杀敌总数：在大地图中会显示后者。

8. 剩余时间

9. 任务目标：显示完成任务的目标总数和已经完成的进度。

10. 小地图：红色表示敌人，根据敌人种类的不同，红色的标记形状也会发生变化。

11. 得分信息：达成特殊条件后取得分数奖励时会显示此栏。



基本系统

通常攻击

通常攻击分为弱攻击和强攻击两种，其中弱攻击的连续性强，挥空破绽小；强攻击的启动速度稍慢且收招硬直较大，但威力高且可以派生出多彩的连续技。通常攻击命中敌人后可以蓄积KW槽，基本上弱攻击2～3发就可以蓄积一格KW槽。

突进攻击

突进攻击又称为蓄力攻击，长按强攻击键片刻后松键就会自动使出。蓄力时间的长短和攻击力的大小以及攻击次数成正比，动作也会发生变化。距离远、破防能力优秀是此招的特点，不过由于准备时间太长，所以实用性并不高，这一点在网战中尤其明显。



连续技相关

文中的指令表示方式：弱＝弱攻击、强＝强攻击、KW弱＝KW弱攻击、KW强＝KW强攻击；·表示延迟，比如弱·弱的操作就是弱攻击后稍等片刻再出弱攻击；延迟类招式的判定比一般的通常攻击要强，不过连携间的空隙比较大，对手较容易以回避躲过。

KW攻击

KW槽一共有4格，使用KW弱攻击时需要消耗一格KW槽，而KW强攻击则需消耗两格。绝大部分角色的KW弱攻击都有着范围广、连携性强的特点，常用来群杀杂兵或作为连续技的收尾招式；KW强攻击的攻击力高但发生慢，单发时除非对手处于晕厥状态，否则难以命中，个别角色的KW强攻击可以用在连续技中。

360攻击



全方位攻击的简称，发生的瞬间全身无敌，该招的攻击力基本可以忽略不计。由于在受创的时候也能发动，所以将其称为"保险"也不足为过，常用在被破防后或被围殴的时候。考虑到这一点，将对手打至破防或者在没有将对手挑空的情况下打连续技的时候，进攻方需要有所防备，一旦成功防住或躲开对手的360攻击，可以直接将其挑空打大伤害连续技。

防御&破防

只要按稳防御键，那么角色就会自动抵挡来自全方位的攻击，需要注意的是道具和ATE的攻击无法防御。如果在一段时间里持续防御对手的攻击，那么就有可能被对手破防，被破防后会立即陷入晕厥状态，需要连续转动摇杆和连打按键才能恢复。与一般游戏不同的是，恢复时所需的连打次数非常多，因此被破防后基本就免不了被对手一顿狂殴了。攻击力越高的招式，破防能力越高，如果弱攻击连携被对手防住，不妨继续用KW弱攻击来争取破防。

回避

回避的途中有短暂的无敌时间，能有效避免被对手破防。回避虽然可以连续使用，但假如连续使出三次回避，那么角色就会出现短暂的硬直，此时对任何攻击都无法防备，非常危险，所以连续回避两次后要稍等一下，也可以做点其他事情比如防御来避免三次回避后的硬直。这里提供一个以KW状态取消回避硬直的方法供玩家参考：连续回避两次后→按稳防御键+KW键→松开KW键后立即输入跳跃键使用回避，成功输入后会看到当前角色在第二和第三次的回避之间进入了短暂的KW状态，熟练操作后可以形成无限回避，不过需要注意的是，如果KW槽不足一格的时候是无法进入KW状态的。



投技&拆投

对付一直防御的敌人，除了将其打至破防外，还可以直接用弱攻击×N→投技的套路让对手防不胜防。投技有三种，正面、背面以及倒地投，另外在施展投技的过程中全身无敌，因此无需担心在过程中被其他敌人打断。被投的一方在限定的时间里按下投技键就可以实现拆投，和一般的格斗游戏不一样，本作中的拆投受付时间非常长，有的时候就算对手已经开始实行投技中的打击动作了，也依旧可以拆投。

体力的回复



回复体力的方法有以下几种：1. 受到伤害后大约经过10秒左右，角色的身上会聚集青色的光，体力开始缓缓恢复；2. 消灭敌人或打碎道具箱时会随机出现回复体力的道具；3. 进入场景中随机出现的回复装置，在回复装置的有效区域内，玩家无法攻击，体力槽和KW槽都会急速回复，一定时间后装置会自爆（没有攻击判定）。

角色中日文姓名对照 オインキー=欧安吉、リンリン=铃铃、フェイリン=飞铃、アイリン=爱铃、ダグラス=道格拉斯、マックス=马克斯、ガーゴイル=加盖尔

RUSH 攻击

RUSH 攻击的动作类似于百裂拳/脚，基本上只要黏上对手就必定能将其打至破防并造成极大的伤害。如果不慎被 RUSH 攻击黏上，玩家可以立即爆气，然后以 RUSH 攻击和对手拼招，拼招时画面中会出现 ABXY 的按键并随机显示一个，玩家需要连打系统显示的按键，期间按键会随机切换，因此除了手快外还需要一定的反应。先将下方的拼招槽打满的人就能将对手轰飞，被轰飞的人除了会受到一定伤害外，还会被强制解除爆气状态。



爆气

攻击命中对手或者受创就可以蓄积画面左下方的爆气槽，蓄满后角色的身上会缠绕着斗气作为提示，爆气槽的显示图标会以角色的属性来表示，比如火属性的杰克，他的图标就是火焰的形状。爆气后有着全身无敌、KW 槽无限、通常攻击命中对手后自动转化为 RUSH 攻击、移动速度上升的特点，体力也会缓缓恢复。爆气状态一般会持续 25 秒左右，剩余时间可以从爆气槽中缓缓减少的部分估量。

道具

消灭敌人后随机出现，打碎道具箱时必定出现，但并不一定是攻防类的道具。道具同时只可以携带两个，与回复体力的道具不同，玩家需要靠近后才能取得进攻或防守类的道具。道具无法随意丢弃，玩家必须将其消耗掉或者死亡的时候，道具才会消失。死亡的时候道具会掉落在死亡的地点，重生后可以前去回收。



ATE

ATE 的全称是アクション・トリガー・イベント/Action・Trigger・Event，简单来说就是战场中的突发事件，发生时都会有无法跳过的特写来提示玩家。比如列车、卡车撞进战场、轰炸机开始对战场内投掷炸弹、卫星兵器准备对地面照射等等，线下模式中的 ATE 数量较少，如暗杀指定的玩家、航母进行导弹轰炸等 ATE 都是网络模式独有的。绝大部分的 ATE 都会对敌我双方造成无差别的伤害，少量 ATE 则会给玩家提供一些便利，比如投放道具的道具运输机。

载具

游戏中有数种载具供玩家使用，每搭乘任意一种载具的时候，画面中都会提示按键的对应功能。合理利用它们除了能快速杀敌外，还能实现非常规的移动，比如利用直升机可以直接从空中前往一些需要利用跳板才能抵达的地方，而且轰炸机的炸弹也对空中的玩家无效等。



故事模式指南

故事模式分为杰克视点的“BLACK SIDE”以及里奥视点的“WHITE SIDE”，无论选择哪一条路线进行游戏，完成任意一条路线中4大关卡里的主线任务后，系统都会自动切换至另一条路线的初始关卡，将该条路线的主线任务全清后会进入通往结局的“RED SIDE”。下文的攻略中，笔者将以难度相对较高的 BLACK SIDE 作为初始选择的路线。

另外单机部分的攻略以 Normal 难度为准，不同难度的区别在于敌人体力上限的多少、攻防意识的强弱，行动模式等其他细节则没有变化。

大地图

每大关都配有专属的大地图，玩家需要在地图中消灭杂兵来赚取点数，累积到一定的点数后自由任务和主线任务才会陆续开放，每完成一个任务都会取得大量点数。消灭 20 个左右的敌人时就会进入夜晚，系统会刷出中级或上级的敌人来追杀玩家，将他们干掉后就会天亮并出现道具兵。假如呆在大地图上太久而不做任务的话，还会触发对玩家不利的 ATE，如果不小心挂了，画面左上方的杀敌数会重置，角色会原地满血态复活。



Free Mission

与流程没有直接关系的自由任务，不过为了快速赚取点数以开启主线任务，还是很有必要完成每一大关中所有的自由任务的。和主线任务不同的是，流程中的自由任务没有挑战次数的限制，玩家可以反复挑战来挣点数。

Main Mission

推进流程的关键任务，游戏中的角色会作为 BOSS 悉数登场，将他们击倒过关后就能解锁对应角色的使用权。每大关中有三个主线任务（另一条路线的 STAGE4 和 RED SIDE 都只有两个）。

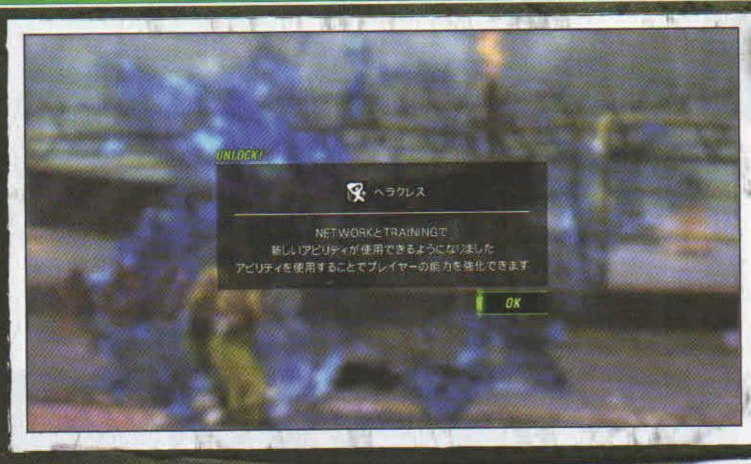


角色解锁

游戏的初期可以使用 6 名角色（杰克、里奥、巴隆、玛蒂尔达、尼古拉、莎夏），其余未开放的角色可以通过完成故事模式中的对应关卡来解锁。

路线	STAGE1	STAGE2	STAGE3	STAGE4
WHITE SIDE	杜尔加、加尔达	欧安吉	飞铃、爱铃	道格拉斯、马克斯
BLACK SIDE	巨牛	–	铃铃、零	马克斯

TIPS 游戏中共有18名角色，除了需要通过特典取得的贝优妮塔外，第17名角色加盖尔的解锁途径有两种，第一种是分别完成故事模式中的黑白路线；第二种是网战等级提升至22级。



收集要素

每张大地图中都设有5个蓝色的正方体宝箱，箱子中放有"GALLERY""CONCEPT ART"里的要素。这些箱子大多摆放在大地图的任务光标附近，而且比较显眼，基本不会放在玩家难以发现的地方，每个区域只有一个，因此每移动到一个新的区域时可以贴着墙边绕上一圈，注意个别有高低差的地方也要前去寻找。

此外，在每大关的大地图中累积杀满100人即可取得可以在网络模式中使用的"技能"，具体见表格。

路线	STAGE1	STAGE2	STAGE3	STAGE4
WHITE SIDE	オートガード	ヘラクレス	レイジマシンガン	スネークボディ
BLACK SIDE	スプリンター	スピードヒーリング	バリアマスター	ガンマニア

全任务攻略

BLACK SIDE

STAGE1 边境の废都市アルタンブラ

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	キルシーカーズ	3000	5分钟过以内消灭50个敌人	1
Main-01	アルタンブラの覇者	100000	击倒巨牛	3
Free-02	チェイサーの仕事	300000	5分钟以内将护送酒保至指定地点	1
Main-02	ターゲット确认	400000	全灭敌人	3
Free-03	铳击战斗	600000	在3分钟以内尽量击倒更多的敌人	1
Main-03	不死鸟の赏金稼ぎ	700000	击倒巴隆	3

Free Mission-01 キルシーカーズ

丢火焰瓶的敌人可以从空中进攻，建议在敌人剩下15个左右的时候爆气，然后多用跳跃中的KW弱攻击来快速杀敌，最后的敌人可以用弱弱→KW弱攻击的循环屈死，或者用爆气后的RUSH攻击结束战斗。

Main Mission-01 アルタンブラの霸者

每扣掉巨牛一定的体力，他就会召唤杂兵，如果巨牛和杂兵同场，建议先清理完杂兵后再专心对付巨牛。场景的四周是熔岩地带，将巨牛打下去后它会挣扎片刻，然后跳上来，玩家只要守在他跳上来的地方再将他打下去就能循环直至将其屈死。

Free Mission-02 チェイサーの仕事

酒保比想象中的脆弱，清理杂兵时要时刻留意小地图，看到杂兵围攻酒保就要赶紧帮它解围。通过油罐区域的时候一定要速战速决，否则敌兵分散后很容易引爆油罐引起大火，蹲着不动的酒保会被大火扣去不少体力。期间在对付大型敌人时要小心一般杂兵在一旁偷袭酒保。



Main Mission-02 ターゲット确认

对付蓝色以及皮厚血多的机甲人可以多用投技将它们打倒在地上，然后再补几下KW弱攻击即可，也可以直接爆气将他们击溃。

Free Mission-03 铳击战斗



隐身和护罩道具是取得白金评价最有力辅助。进入射击模式时准星的移动幅度较大，玩家可以通过左摇杆移动杰克本人来微调准星的位置。后期敌人的活力非常猛，如果因为恋战而导致体力消耗过多，过关时拿不到白金评价就得不偿失了，建议适当利建筑物或其他掩体来抵挡敌方的子弹，一边瞄准一边控制杰克移动也是不错的回避方法。ATE轰炸机出现后可以利用爆气状态中的无敌时间来继续射杀敌人赚分，另外要注意观察小地图并优先击落火力密集且分数较多的的直升机。

Main Mission-03 不死鸟の赏金稼ぎ



单挑巴隆，战斗中注意调整视角，避免出现被敌人从侧面或背后偷袭的情况。巴隆的前半管血可以用回避走位、等他攻击落空后再上前攻击的方式消耗掉，尽量不要用弱攻击×4的连携，因为最后一段攻击的收招硬直较大，容易露出空隙影响后续的进攻。如果将其击晕，那么就用KW强攻击来招呼他。巴隆体力不多时会有ATE，此时最好爆气直接结束战斗，否则有可能无法在倒计时结束前将其K.O。

TIPS 从高处落地时，假如高度还不足以自动触发"流星落"，那么在落地的瞬间可以输入回避的指令来取消落地的硬直；另外在回避动作后可以比平时更快地进入冲刺状态，将这一特性和前面的"回避取消落地硬直"配合起来使用可以占得先机。

STAGE2 破弃された军港 ポート·ヴァレンダ

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	疾风のように	3000	限定时间内绕场5周	1
Main-01	ガーゴイル小队	100000	全灭敌人	3
Free-02	ジェノサイド·パラサイト	300000	3分钟内干掉50只寄生虫	1
Main-02	ヴァレンダの悪魔	400000	消灭巨型章鱼	3
Free-03	ミュータント制压	600000	与队友协力在5分钟内消灭6只怪物	3
Main-03	若き狮子	700000	击倒里奥	3

Free Mission-01 疾风のように

基本上只要根据路标的提示前进，再顺便回收赛道中的加时间道具，就能顺利地在限定的时间里跑完赛道5圈，途中如果遇到体型较大的敌人，可以加速将它们撞飞。

Main Mission-01 ガーゴイル小队

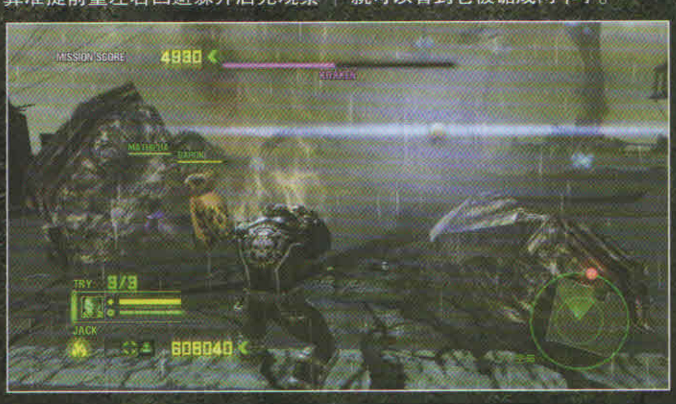
第一波敌人一定要用机枪炮台全数击落，第二波敌人则可以尽力为之。降落后的敌人非常耐打，玩家可以利用场景内的火箭筒以两发弹药解决一个敌人，剩余的就要靠爆气或扎实的攻防来逐一击破。

Free Mission-02 ジェノサイド·パラサイト

基本上任何攻击对寄生虫都是一击必杀，考虑到地面弱攻击的收招硬直较大，建议玩家全程利用空隙较小的跳跃弱攻击连打来清理寄生虫，如此一来既不容易受到它们的攻击，又能高效地积攒杀敌数。ATE后会有章鱼的触手以砸击和横扫的方式来骚扰杰克，玩家一定要保持面向章鱼的本体，这样才可以目测它使出哪一种攻击方式，砸击可以用左右回避来躲过，横扫则可以直接跳起躲过，担心滞空时间不够长的话可以用对空攻击来增加跳跃的高度。满足杀敌数后要迅速移动到画面提示的传送口处，爆气将触手打掉，出口附近的大型敌人可以无视。

Main Mission-02 ヴァレンダの悪魔

与巨型变异章鱼的BOSS战，想追求无伤的话前期的输出可以全部交给巴隆和玛蒂尔达，自己面向着BOSS然后一直防御再适时回避章鱼喷出来的水柱或触手攻击即可。章鱼攀附上甲板时要锁定它的弱点，然后快速移动到弱点前进行输出。BOSS战进入单人的部分后，章鱼会以巨大的吸盘攻击玩家，算准提前量左右回避躲开后先观察BOSS是否将吸盘收回，收回就等下一次机会，没有收回的话就可以用弱×3→KW弱×4的连续技夺取章鱼的体力；章鱼从远处投掷过来的导弹可以用B键接下来再丢回去招呼BOSS，电击甲板的话可以跳起避开，战斗中要随时观察小地图来及时将视角调整到章鱼所在的方向。将BOSS打至空血后，再攻击一次弱点就可以看到它被锯成两半了。



Free Mission-03 ミュータント制压

想得到白金评价的话要以最快的速度消灭6个大型怪。杰克受到数次攻击或经过一段时间后巴隆和玛蒂尔达会加入协助玩家杀敌，建议玩家在可以爆气的状态下并携带两个道具来提高杀敌的效率。战斗分为三波，第一波只有一个敌人，回避掉它的冲撞、飞扑或近身的体术后就可以用弱×3→KW弱×4的套路输出，不慎被飞扑抓到时要迅速连打按键挣脱。第二波有两个敌人同时出现，在队友的掩护下可以用道具快速杀掉其中一个，然后再解决落单的敌人。最后一波会同时刷出三个敌人，利用爆气后的强大攻击力可以瞬间干掉两个敌人，剩下的一个敌人也不足为惧了。

Main Mission-03 若き狮子



单挑里奥，还是老规矩先耗掉他半管血后再爆气收场，有道具如来复枪的话可以快速甚至无伤地结束战斗。用通常攻击进攻时要防备他用360反击，弱攻击1-3次·弱的攻击方式会有不错的效果。

STAGE3 ネオン辉く夜の都 红龙街

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	集会强袭	3000	5分钟内打倒50个敌人	1
Main-01	暗夜に笑く花	100000	击败铃铃	3
Free-02	红龙街の清扫	300000	5分钟内将10个圆球移动到指定的位置	1
Main-02	御命顶戴	400000	击败零	3
Free-03	レスキュー·マスターズ	600000	在3分钟内保护酒保们	3
Main-03	手负いの兽	700000	打倒马克斯	3

Free Mission-01 集会强袭

如果以通常的方法进攻，那么时间有可能不够用，就算勉强完成任务，也难以取得白金评价。最高效的打法是将任意一个敌人打至自爆倒计时的状态，然后迅速上前按B键将其抓起，接着再将它投掷到其他敌人的身上，利用大范围的爆炸一举消灭大量敌人，被暴风波及的敌人也会立即进入自爆倒计时状态，此时可以再次利用它们重复上述的步骤进入良性的杀敌循环。飞在空中的敌人较难以前面的方法来速杀，建议用对空攻击→连打弱攻击的连续技将它们逐个击破。最后的机器人分身可以用炸弹、拘束器等道具或爆气后一口气将它们消灭。

Main Mission-01 暗夜に笑く花

单挑铃铃，战斗开始后立即拉近距离，否则容易被铃铃的大范围攻击从中距离突袭，贴身后弱×3→KW弱×4的连续技依然好用。将铃铃的体力削减到一定程度后她会令场景变暗，该段时间内玩家的锁定范围会变小。不过铃铃并没有什么强力的招式，她只会瞬间移动，然后朝杰克丢扇子，玩家只需观察小地图，确认她的位置后立即调整视角，然后就能轻松回避判定较弱的扇子攻击，接着就能上前摧残几乎不会还手的铃铃，最后在她体力不多时爆个气就能结束战斗。

Free Mission-02 红龙街の清扫

玩家的目的是将圆球移动到小地图中以绿色标示的篮框里。任务分为三个阶段，第一阶段只有一个圆球，第二阶段有三个，而第三阶段则有六个，运球时场景内的所有杂兵基本都可以放置不管。通常攻击无法有效地移动圆球，KW攻击又难以控制圆球的移动轨迹，这里建议玩家主要用对空攻击来长距离地移动圆球，大部分圆球都和篮框呈点对点的直线状态，因此只要调整好位置，一击对空攻击便足以达到“一杆入洞”的效果。

Main Mission-02 御命顶戴

战斗开始前可以从杰克、巴隆、玛蒂尔达三人中选择一名作为操控角色，其余两人会协助玩家战斗。除了初始会有忍者杂兵来干扰玩家外，每当零的体力被打掉 1/3 左右时都会重新召唤杂兵，建议玩家先清理完杂兵，然后再专心对付零。靠近零时要小心他在中距离先置使用 KW 强攻击等玩家自己撞上去。

Free Mission-03 レスキュー・マスターズ

本任务想取得白金评价有一定的难度，玩家的目的是在保证 10 名 NPC 不被敌人干掉的前提下尽量多杀敌，有攻击类道具辅助的话会稍微降低难度。

第一波黄色的杂兵不在话下；第二波会将人冻结的杂兵建议用跳跃中的 KW 弱攻击来对付，这样做的好处是避免从地面靠近他们时被冻住；第三波汽车敌人，推荐打法是用弱攻击积攒 KW 槽，槽满后用 KW 四连弱攻击输出，敌人的机枪扫射一定要防御，如此一来可以积攒不少 KW 槽，其余的攻击方式都有明显的前兆，不过由于时间紧迫，所以不用太刻意去回避，大不了就耗点血来争取时间输出；第四波敌人是两只大型怪，将攻击道具全部招呼到他们身上以追求速杀，过程中尽量诱导他们到空旷的地方，否则他们的旋转攻击容易误杀我方的 NPC；最后一波敌人是三只大型怪，敌人出来后建议立即爆气，然后利用爆气状态下 KW 槽无限的特点，用 KW 弱攻击连续进行范围攻击，操作得当的话可以赶在时间结束前将他们全灭以取得分数奖励。

Main Mission-03 手負いの兽



群殴马克斯，尽管他的攻击力和防守能力都非常优秀，而且还会瞬移，但以一敌三还是非常吃力。玩家若想无伤将其 K.O 的话完全可以躲在远处围观巴隆和玛蒂尔达围殴马克斯，待其贫血后再爆个气补上致命一击。

STAGE4 风化した街バリシュール

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	犯罪者の巣窟	3000	10 分以内消灭 100 个敌人	1
Main-01	黑炎と白冰	100000	打倒莎夏	3
Free-02	アタック・オブ・ザ・ドローンズ	300000	与队友协力在 3 分钟内尽量击倒更多的敌人	3
Main-02	杀戮の宴	400000	击倒巨型机器人和零	3
Free-03	更なる进化	600000	5 分钟以内消灭 5 只怪物	3
Main-03	追迹の果てに	700000	击败马克斯	3

Free Mission-01 犯罪者の巢窟

如果是以爆气槽蓄满的状态下开始任务，那么对付前面几波敌人时可以先爆气，然后在 KW 槽无限的情况下以跳跃 KW 弱攻击连舞来快速杀敌。面对会喷毒气的杂兵，也可以从空中突袭；巨型植物的体力值很低，不过注意不要在它的附近逗留太久，否则会被它吞进嘴里（可连打按键挣脱），再者还有可能受到毒雾攻击。摧毁两台汽车以及之后的杂兵，爆气槽会再度蓄满，此时最后一名 BOSS 级别的机器人正好出场。对付它时千万不能呆在角落附近，也不要将它困在角度狂殴，因为它在体力剩下一半左右的时候会使用附带追尾性能的火焰旋风，此招威力巨大，如果在角落被命中的话很有可能会受到持续的伤害，满血被秒也不是什么稀奇的事。推荐打法是先用通常攻击配合 KW 攻击打掉它半条血，然后再爆气收拾残局。

Main Mission-01 黑炎と白冰



围殴莎夏，玩家可以从巴隆和玛蒂尔达两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。此战也没什么难度，等队友和莎夏打得死去活来的时候上前偷袭即可将冰雪美人打至半死。之后会有沙暴龙卷的 ATE，此时玩家只要迅速地结束战斗，那么基本不会受到沙暴龙卷的影响。注意在和爆气状态下和莎夏拼招的时候，她的按键速度会比以往的敌人快，所以最好将她的体力削减到 1/3 时再爆气，否则爆气的持续时间可能不足以撑到战斗结束。

Free Mission-02 アタック・オブ・ザ・ドローンズ

配备来复枪、火箭筒等其他攻击武器或护罩进行任务都可以取得先机。杰克受到数次攻击或经过一段时间后铃铃会加入协助玩家的战斗。对付初期的敌人，如果没有武器从远处攻击或护罩抵挡子弹，可以尝试通过走位将敌人聚集到一起，然后一边防御一边靠近，接着再以范围广的 KW 弱攻击进攻。出现蓝色带有护盾的敌人时建议爆气将他们迅速干掉，然后再顺势击落一些空中的杂兵，此时会有 ATE 给玩家送来数件道具。利用这些道具消灭一定数量的杂兵后，记得要将直升机击落，最后再利用直升机的机枪解决掉关卡 2-2 中出现过的ガ－ゴイル小队。

Main Mission-02 杀戮の宴

战斗分为两场，第一场战斗要在杰克、铃铃和巨牛三人中选择一名作为操控角色，其余两人会协助玩家战斗，不熟悉巨牛和铃铃的战斗方式的玩家建议还是选择杰克出战。BOSS 巨型机器人每隔一段时间就会用特殊的装置将玩家传送到自己的跟前，然后用范围极广的体术攻击，不过体术的攻速不快密度也不高而且有较为明显的预备动作，因此我们有足够的时间绕到它的身后反击。

BOSS 的体力被打掉 1/3 后战场中会出现ガ－ゴイル小队来骚扰玩家，若要击落它们，就要随时留意 BOSS 的动向，以免被它的大伤害光束袭击，它使用光束时可以退到场景的边缘来回避。BOSS 初始会张开护罩，击碎护罩后才能对本体造成伤害，注意将其打至瘫痪后不要恋战，否则极容易被它恢复过来后的旋转光束连续命中。推荐的打法是等ガ－ゴイル小队出现后爆气，然后在无敌状态下不断用 KW 强攻击来快速削减 BOSS 的体力，将它的体力扣光后就可以用投技将其摧毁了。

第二场战斗是与零的单挑，进攻时只要注意他的 360 反击以及 KW 强攻击就基本不会对玩家造成威胁，将他打成晕厥后可以用背投将其撂倒在地，然后重复用倒地投技攻击，顺利的话可以直接屈死他。



Free Mission-03 更なる进化

想取得白金评价的话建议带上护罩道具进行任务，有来复枪或其它威力高的道具就更好了。任务开始后马上张开护罩，然后一边顶着怪物的攻击一边以为最高效地方式输出，护罩被打破后就要注意回避，尽量在怪物的背后攻击，蓄满 KW 槽就用 KW 四连弱攻击进攻。

干掉第一只怪物后会有极高的几率取得来复枪，此时要迅速赶去第二只怪物所在的地方，但不要跳到地势较低的下方，等它自己搭乘升降甲板上来，接着以两发来复枪的子弹爆头干掉它；紧接着立即转身再用两发子弹解决掉第三只怪物，然后再回过头来将最后一发子弹打到第四只怪物的头上，立即爆气将体力不多的怪物干掉，运气好会取得火箭筒，如此一来对付第五只怪物就易如反掌了。如果没有取得火箭筒，也可以依靠剩余的爆气时间打掉最后一只怪物的部分体力，然后再以对付第一只怪物的方法来结束战斗。

过程中如果遇到后面提到的情况，就退任务重来吧，爆气槽和道具都会恢复至接任务前的状态。

1. 对付第一只怪物的耗时过长；2. 第二只怪物卡在地势低的地方徘徊；3. 来复枪没能以四发子弹解决掉第二、三只怪物。

Main Mission-03 追迹の果てに

单挑马克斯，防守反击或回避反击都是不错的战术。玩家可与其保持在中距离，引诱他出空招，然后在马克斯硬直的时候上前进攻，弱弱弱・弱强的套路无论是破防还是输出都有不错的效果，KW 槽蓄满后就用弱 ×3 → KW 弱 ×4 的方式输出，马克斯晕厥后就用 KW 强攻击下血，当他体力不多时就用爆气来了解掉他吧。如果是从 WHITE SIDE 打过来的话，本任务会被省略。



WHITE SIDE

STAGE1 边境の废都市アルタンブラ

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	暴动镇压	3000	5 分钟内打倒 50 个敌人	1
Main-01	执念の猛虎	100000	击败杜尔加	3
Free-02	赏金首	300000	5 分钟以内解决掉目标	3
Main-02	街に巢食うモノ	400000	消灭下水道中的怪物	3
Free-03	最狂の兽	600000	5 分钟以内干掉怪物	3
Main-03	虎に翼 狮子に鳍	700000	击败杜尔加和加尔达	3

Free Mission-01 暴动镇压

里奥的身手比杰克敏捷，跳跃中的 KW 弱攻击用来对付一些体力较高的杂兵时非常好用，KW 强攻击的威力巨大，但由于准备时间长，所以一般用来晕厥中的 BOSS；冲刺攻击的威力虽然不如杰克，但胜在距离远、速度快且收招硬直极小，弱弱弱→冲刺攻击的连携是战斗中常用的套路。本任务和 BLACK SIDE 的第一个自由任务基本同出一辙，玩家可借此熟悉一下里奥的各种操作。

Main Mission-01 执念の猛虎

单挑杜尔加，从远处靠近他时建议一边防御一边移动，以免被他的远程攻击突袭，杜尔加比较喜欢用 360 来反击，因此进攻时也要对此招有所防备，如果自己使出了空隙较大的连携，就要小心遭到反击了。弱攻击 ×4 → KW 弱攻击 ×4 的连续技用来对付杜尔加绰绰有余，打掉他一半左右的体力后会出现轰炸机的 ATE，玩家可以直接爆气用里奥的百裂脚来收拾残局。



Free Mission-02 赏金首

想取得白金评价非常简单，任务开始后锁定目标冲刺，然后用冲刺攻击令其停下来，接着用弱弱弱→冲刺攻击稍微削减他一点体力，之后就可以爆气用百裂脚将其击倒了。

Main Mission-02 街に巢食うモノ



战斗开始前要从里奥和尼古拉两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。如果是从 BLACK SIDE 一直打过来的玩家，应该可以轻松取得本任务的白金评价。下水道中单只出现的大型敌人可以用里奥的弱弱（弱）→ KW 弱的攻击套路无限循环将其屈死，最后两只怪物同场出现时就用爆气来将它们虐杀吧。

Free Mission-03 最狂の兽

单挑强化版的大型怪，里奥的通常攻击和 KW 攻击打在它的身上不痛不痒，因此最有效的战法是利用 ATE 后出现的强力道具来对怪物进行速杀，如果拿到拘束器的话建议直接将两个一次性丢到它的身上，然后再去捡下个道具，只要运气不是太差，基本都能刷出火箭筒等强力武器，再配合爆气后的无敌状态，秒它没商量。

Main Mission-03 虎に翼 狮子に鳍

本战分为两部分。第一部分中杜尔加会站在飞行形态的加尔达身上，从远处的空中朝玩家开火，机枪扫射可以防御，丢过来的导弹则可以看准时机按 B 键挡下来，然后再丢回去。一段时间后敌人会飞到里奥所在的高台上，此时要小心他们的冲撞攻击，一有机会就用对空攻击截击敌人。



打掉敌人少许体力后战斗进入第二部分。

第二部分一开始要从里奥和莎夏两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。接下来是2对2的乱斗，建议玩家尽量和队友保持1对1的局势，如果队友过来搅局，那么就主动去对付落单的敌人。敌人倒地时可以连用投技蹭血，干掉其中一人后，剩下的一个肉脚便不足为惧。

STAGE2 破弃された军港 ポート－ヴァレンダ

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	ヴァレンダ扫讨战	3000	3分钟内尽量击倒更多的敌人	1
Main-01	ヴァレンダの商人	100000	击败欧安吉	3
Free-02	公务妨害	300000	5分钟内消灭100个敌人	3
Main-02	深远に潜む影	400000	消灭巨型章鱼	3
Free-03	ストライク・ワン	600000	与队友协力在3分钟内尽量击倒更多的敌人	3
Main-03	熟练の鳄	700000	击败杰克	3

Free Mission-01 ヴァレンダ扫讨战

没什么难度的任务，通过小地图就能找到敌人所在的地方，用机枪瞄准敌人射击时还可以按X或Y键来发射威力巨大的导弹，控制直升飞机移动的时候善用右摇杆来调整自身的高度。

Main Mission-01 ヴァレンダの商人

欧安吉初始会带着一帮手下来袭击里奥，玩家可以无视杂兵专心对付欧安吉，扣掉他一点体力后他会逃走，此时玩家要迅速将场景里的杂兵全灭，否则会被困在当前的场景里直到被火烧死。离开初始的场景前往高处的过程中记得打烂路边的箱子来取得回复体力的道具。欧安吉的进攻模式和其他角色没什么两样，注意走位躲过他的攻击后就可以还击了。



Free Mission-02 公务妨害

完成任务时的剩余时间是能否取得白金评价的关键，对付大片的杂兵时可以通过走位，将他们全部引到一块，然后再用范围广的KW弱攻击来实现群杀，弱弱（弱）→KW弱则是对付大型敌人的利器。ATE后场景内会出现巨型的电锯，杀敌时注意回避，如果不慎被逼近角落，用连续回避也是有可能躲过一劫的。杀到60人左右时就可以爆气来提高杀敌效率了，后面出来的大型敌人可以无视，专心杀杂兵累积杀敌数。

Main Mission-02 深远に潜む影

类似BLACK SIDE的巨型章鱼BOSS战，多人部分时BOSS还是会喷水柱或用触手砸击、横扫，左右回避能轻松躲开，平时可以用跳跃中KW弱攻击来打断章鱼的三条触手，每打断一条触手的时候章鱼都会攀附在平台上并露出弱点，此时就应该锁定弱点然后冲刺到它的面前再一顿猛攻，BOSS恢复过来时将玩家震飞的攻击时没有杀伤力的，所以攻击弱点时可以毫无顾忌地全力输出。单人部分的攻略请参考BLACK SIDE STAGE2中的Main Mission-02。

Free Mission-03 ストライク・ワン

敌人全部是大型怪，受到一定伤害或一段时间后尼古拉和莎夏会前来协助玩家战斗。对付单只的敌人时用老方法弱弱（弱）→KW弱，遇到2个以上同时出现的敌人时可以盯准落单的敌人进攻，3个以上的敌人同场则可以考虑爆气然后连发KW弱攻击，如果有道具辅助战斗的话那就更加得心应手了。

Main Mission-03 熟练の鳄



单挑杰克，身手敏捷的里奥在速度上有极大的优势，基本上只要被我方取得先手，那么杰克就没有翻身的机会。如果被杰克压制住，可以用360将其打飞然后再重新组织攻势。

STAGE3 ネオン辉く夜の都 红龙街

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	取缔强化	3000	3分钟内尽量击倒更多的敌人	1
Main-01	龙の一族	100000	击败飞铃和爱铃	3
Free-02	トランスポ－タ－	300000	5分钟内将5个箱子运往指定地点	1
Main-02	ジャンク屋のペット	400000	打倒巨型怪物和欧安吉	3
Free-03	强制处分	600000	3分钟内尽量击倒更多的敌人	3
Main-03	哀しき再会	700000	打倒马克斯	3

Free Mission-01 取缔强化

尽量以无伤或少受伤害来完成任务，否则较难取得白金评价。杂兵全都是一波波地出现，走位将他们引到一起再用大范围的KW弱攻击是最常用的战法，途中会有驾驶着喷火器的敌人出现，抢占它的喷火器后能用火焰喷射提高杀敌效率，适时爆气利用无敌时间和无限KW槽的特点能进一步地在有限的时间内累积更多的杀敌数。

Main Mission-01 龙の一族

战斗开始前要从里奥和莎夏两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。爱铃和铃铃的移动速度较快，攻击意识也比较强，因此最好等她们的攻击落空后再上前进攻。另外要注意场景边缘的霓虹灯，撞上去会陷入短暂的触电状态，此时如果受到敌人的KW强攻击就划不来了。

Free Mission-02 トランスポ－タ－

本任务的白金评价有一定的难度，除了要追求最速和无伤外，途中还要适当地消灭一些敌人，否则分数不足以取得白金。取得第二个箱子后，前面的广场会出现很多巨型植物，路过的时候需要按X或Y对将植物打掉，否则被它们吞进嘴里会浪费大量的时间；取得第三个箱子往下一个目的地移动的途中有大量杂兵，可以适当杀掉一些赚取分数；取得第四个箱子后直奔目标；最后一个箱子出现后立即爆气，用KW弱攻击连舞将眼前的一个大型怪秒杀，然后再捡起箱子直奔目的地，另一只大型怪无视就好。最后的路段会出现持刀的杂兵，挡路的话就干掉它们，随后贴着左边的墙壁绕过拿冷冻枪的杂兵就能安全地抵达最后一个目的地。

TOPIC
FEATURE
PREVIEW
ACHIEVEMENT
GUIDE
XBLA
DLC
RESEARCH
XBOY

Main Mission-02 ジャンク屋のペット

战斗开始前要从里奥和尼古拉两人中选择一名作为操控角色，剩下的一人会协助玩家战斗。BOSS 有两个，巨型怪物和欧安吉，战斗开始后放置欧安吉不管，



专心对付怪物。虽然怪物的体型巨大，但攻击范围和判定却并没有想象中的强，再加上它的行动稍有点缓慢，因此玩家可以绕到它的背后或侧面，然后以攻击密度较高的跳跃中弱攻击连打来快速积攒 KW 槽，槽满后就用 KW 弱攻击进攻，怪物的防御力和体力值也意外地不高，几轮下来即可将其消灭，之后便会以 2 对 1 的局面欺负欧安吉。

Free Mission-03 强制处分

考验玩家射击能力的任务，玩家需要全灭非植物类的敌人，通往最终区域的升降机才会开启。来到最终区域会有大型怪物出现的特写，特写结束后迅速干掉身旁碍事的植物，然后再移动到有利的位置，接着再向着源源不绝的大型怪物开火赚取分数。

Main Mission-03 哀しき再会

情况基本和 BLACK SIDE STAGE3 中的 Main Mission-03 相同，战斗开始后不久莎夏和尼古拉会加入战斗，3 对 1 足以将马克斯轰杀。

STAGE4 风化した街 バリシュール

任务编号	任务名称	需要点数	任务目标	挑战次数
Free-01	赏金首の行方	3000	5 分钟以内消灭 3 个目标	3
Main-01	それぞれの正义	100000	击倒尼古拉	3
Free-02	师の教え	300000	与队友协力在 10 分钟内消灭 10 只怪物	3
Main-02	砂漠の翁	400000	击败道格拉斯和怪物群	3
Free-03	バ－サクライダ－	600000	操作怪物在 10 分钟内消灭敌人	1
Main-03	正义の果てに	700000	击败马克斯	3

Free Mission-01 赏金首の行方

白金评价与剩余体力无关，过关时间和重生数才是评级的标准，如果持有武器进行任务的话可以事半功倍，最不济也要在爆气槽蓄满的状态下才开始任务。任务开始后先爆气以 RUSH 攻击和突进性能优秀的冲刺攻击迅速解决一个目标，此时场景内开始出现杂兵和巨型植物，无视他们继续攻击下一个目标，片刻后搬运道具的杂兵会出现，不要错过。目标经常逃走，将其锁定后加速冲刺再用冲击攻击即可追上他们，另外在攻击目标的时候要以回避反击为主，因为他们经常会使用附带刚体效果的招式且威力巨大。

Main Mission-01 それぞれの正义

单挑尼古拉，他的动作较为缓慢，利用里奥速度上的优势可以轻松靠近并将其压制，连打带投的战法能有效地削减尼古拉的体力，如果想迅速结束战斗，那就爆气吧。

Free Mission-02 师の教え

以爆气槽蓄满的状态进入任务，战斗开始后立即爆气，基本上两次 RUSH 攻击就能解决一个大型怪，爆气状态结束应该正好将第一波敌人全灭；第二波敌人出来后以弱弱（弱）→KW 弱的方法削减敌人的体力，马克斯出来后战斗会轻松一些，三只大型怪尽量全部以终结技来了解，否则过关后的分数可能不足以取得白金评价。第三波敌人出来时里奥应该可以再次爆气了，用 RUSH 攻击将两只大型怪击破吧。最后一只巨型怪受到 KW 弱攻击时基本不会踉跄，因此一般的战法对它无效，此外它的攻击力巨大，正面进攻的话很容易被它的砸地攻击重创，建议玩家绕到背后或侧面以弱攻击蓄 KW 槽，蓄满两格就用 KW 强攻击下血。

Main Mission-02 砂漠の翁

单挑道格拉斯，他的攻击意识不强，基本上用对付尼古拉的战术就可以轻松获胜，不过切忌不要爆气，因为接下来还有几波恶战。将道格拉斯打至空血后他将成为同伴，协助玩家一同对付三波大型怪，每一波敌人都是三只同时出现，第一波可以爆气解决，第二波就要在道格拉斯的辅助下以弱弱（弱）→KW 弱的连携稳中求胜，一般来说消灭掉第二波敌人后会取得火箭筒并且爆气槽再次蓄满，那么最后一波敌人就没有威胁了。

Free Mission-03 バ－サクライダ－

本任务的白金评价条件较为苛刻，如果以常规打法的话，除了要快速完成任务外还必须追求无伤。这里提供一种邪道刷高评价的方法：路上的人形杂兵全部可以不管，或者路过的时候顺便踩死，汽车敌人用跳跃攻击秒杀，尽量将时间节省到三只大型怪同时出现的地方。三只大型怪出现后，通过走位将它们聚到一块，然后不断按 Y 键喷毒雾来攻击它们，虽然毒雾的攻击力极低，不过我们的目的是利用它来赚取连击数，打至 400 以上的连击数时，分数应该也超过 10 万了，此时就可以以常规打法完成任务，剩余时间和体力都已经不重要了。

Main Mission-03 正义の果てに

单挑马克斯，如果是从 BLACK SIDE 打过来的话，本任务会被省略。本任务基本和 BLACK SIDE STAGE4 中的 Main Mission-03 相同，里奥的动作比杰克快，攻击密度也在杰克之上，小心他的中距离突进技即可。

RED SIDE

任务编号	任务名称	任务目标	挑战次数
Main-01	宿命の战い	击败杰克 / 里奥	3
Main-02	最终决战	击败尼古拉	3

Main Mission-01 宿命の战い

单挑杰克或里奥，本场战斗中对手的攻防意识都比较强，因此建议以稳打稳扎的走位和回避反击战术来攻关，对手用 KW 攻击时尽量选择回避来代替防御，否则容易被对手破防再接 KW 强攻击，最后在对手体力剩下 1/3 左右的时候爆个气就能迅速结束战斗。

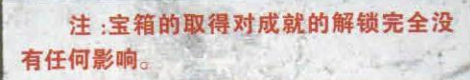
Main Mission-02 最终决战

战斗开始后优先清理掉场景内的所有杂兵，然后用对空攻击将尼古拉打下来，接着再上前一顿痛殴，尼古拉的绝大部分攻击都可以用防御来无伤挡下。战斗中要留意场上的形势，看到队友倒下应迅速上前将其救起。打掉 BOSS 部分体力后进入单人战的部分，玩家先要打碎尼古拉的防护罩，然后才能对其本体造成伤害。注意打碎他的防护罩后，如果一段时间里不能对其造成伤害，防护罩会复原。本战的总体难度也不高，BOSS 对投技基本没有免疫力，爆气依旧是杀手锏。

全宝箱地点一览



WHITE SIDE



注：宝箱的取得对成就的解锁完全没有任何影响。

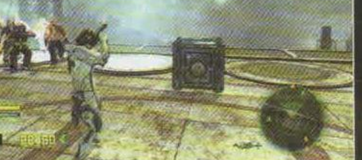
STAGE1











STAGE2













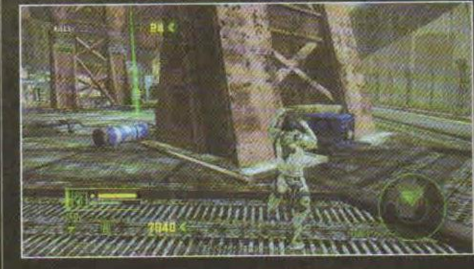
STAGE3











STAGE4















BLACK SIDE

STAGE1



STAGE2











STAGE3













STAGE4











网络部分

对战规则一览

バトルロイヤル

最多可以进行 16 个人的乱斗，除自己以外的 15 名玩家全都是敌人，场面十分混乱，偶然性也不小。

类别	个人战
人数上限	16 人 乱斗
限定时间	10 分钟
胜利条件	分数最多的为胜者
技能支持	支持
升级支持	支持
重生类型	时间固定型

チームデスマッチ

考验团体配合的规则，优先对付落单的敌人是胜利的关键，反之也应该尽量和队友一同行动避免落单。

类别	团体战
人数上限	8 人　4 对 4
限定时间	10 分钟
胜利条件	优先杀满 20 个敌人的队伍获胜
技能支持	支持
升级支持	支持
重生类型	时间固定型

タッグバトル

虽然是组队战，但敌人有 6 个而队友只有 1 个，所以整体感觉更偏向于**バトルロイヤル**，更强调个人的作战技巧。

类别	组队战
人数上限	8 人　2 人一组 ×4
限定时间	10 分钟
胜利条件	同队分数合计最高者获胜
技能支持	支持
升级支持	支持
重生类型	移动型

タッグデスマッチ

分数可以通过画面上方的计量槽来确认，注意该规则不支持技能和升级，另外由于人数不多，速度快的轻量级角色比较占优势。

类别	组队战
人数上限	4 人　2 人一组 ×2
限定时间	5 分钟
胜利条件	合计分数最高的队伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	即时复活型

デスマッチ

规则很简单，不断地干掉其余的 3 个敌人赚取分数即可，因为是乱斗，可考虑用重量级的角色利用攻击力的优势从一旁"偷鸡捡漏"。

类别	个人战
人数上限	4 人 乱斗
限定时间	5 分钟
胜利条件	分数最多的为胜者
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	即时复活型

ケージマッチ

类似于一般格斗游戏的 1 对 1，体力槽等计量槽的位置都会模仿格斗游戏而作出变化，有无限连的角色非常吃香。

类别	个人战
人数上限	2 人　1 对 1
限定时间	99 秒
胜利条件	先取得 3 灯的人为胜者
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	-

キャプチャー・ザ・フラッグ

该规则简称为"CTF"，玩家可以拿着自己队伍的旗帜四处移动，也可以将旗帜作为武器来使用，持旗状态下受到任何伤害后旗帜都会掉落。旗帜的所在位置可以通过画面中提示的图标来确认，另外屏幕上方也会显示战场的当前状况。

类别	团体战
人数上限	8 人　4 对 4
限定时间	10 分钟
胜利条件	限定时间内取得更多敌方旗帜的队伍获胜
技能支持	支持
升级支持	支持
重生类型	时间固定型

チームバトル

战斗经过一段时间后系统会根据队员的表现将队长、特工队、卫生兵的职业分配给每一名队员，具体的职能和自动附带的技能见表格。

职业	能力加成	技能	职业技能
队长（1 人）	体力、攻击力、KW 槽上限 ×1.5 倍	レイジマシンガン、レイジマスター、ヒットマン	让全队的爆气槽蓄满
特工队（2 人）	攻击力、KW 槽上限 ×1.5 倍	チャージアタック、ロングリーチ、スプリンター	-
卫生兵（1 人）	体力 1.5 倍	360° マスター、スピードリスポーン	可以利用携带型的回复装置为队员回血

类别	团体战
人数上限	8 人　4 对 4
限定时间	10 分钟
胜利条件	先杀死敌方队长 10 次的队伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	移动型

3チーム・キャプチャー・ザ・フラッグ

该规则简称为"3CTF",基本的行进方式与CTF相似,但旗帜的出现位置不固定。

类别	组队战
人数上限	6人　2人一组×3
限定时间	10分钟
胜利条件	优先取得更多旗帜的队伍获胜
技能支持	支持
升级支持	支持
重生类型	时间固定型

デスボール

为了抢夺"球"需要通过暴力来将持球的敌人打飞,在这个模式中可以发动特殊的招式——必杀射门(必杀シュート)。

类别	团体战
人数上限	8人　4对4
限定时间	10分钟
胜利条件	分数最高的队伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	时间固定型

サバイバル

与队友协力干掉所有敌人便可过关,每一波的敌人都有增援,最后一波的敌人相当于BOSS。

类别	协力战
人数上限	3人
限定时间	10分钟
胜利条件	在不被团灭的前提下将全部敌人消灭
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	时间固定型

マッドサバイバル

DLC规则,玩法基本和サバイバル相同,敌人的种类非常丰富,其中还有故事模式中所没有的敌人种类,新鲜感十足。

类别	协力战
人数上限	3人
限定时间	10分钟
胜利条件	在不被团灭的前提下将全部敌人消灭
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	时间固定型

ドッグファイト

DLC规则,利用直升机进行的空中大作战,玩腻了一般的乱斗规则可以来这里体验射击的快感。

类别	团体战
人数上限	6人　3对3
限定时间	5分钟
胜利条件	分数最高的队伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	即时复活型

全技能入手方法

游戏中共有25个技能,除了初期的5个技能以及单机部分提到的"100杀"外,其余的技能需要通过提升网战等级才能全数取得。

网战等级	入手技能
24	レイジマスター
26	ガードマスター
28	スピードチャージ
30	ヒットマン
32	ニンジャマスター
34	スピードレベルアップ
36	ジュードーマスター
38	タイマンマニア
41	アイテムスティール
44	ステップマスター
47	スピードリスポーン
50	パフォーマー

全技能效果一览

技能名称	效果
デストロイヤー	通常连段的威力提高1.2倍,不对应投技和KW攻击
ロングリーチ	增加任意方向+弱攻击的攻击距离
チャージアタック	强攻击蓄力后的威力提高2倍,破防值也一并提高
バーサーカー	血槽泛红时所有攻击的威力提高2倍
360°マスター	使用360攻击时不消耗体力
ガードマスター	防御时的耐久力是平时的5倍,很难被破防
オートガード	在进攻或受创以外的时间里自动防御
ジュードーマスター	投技的威力提高1.2倍
スネークボディ	在任何允许拆投的时间里自动拆投
スプリンター	冲刺的速度提高,跳跃力也一并提高
ステップマスター	连续回避6次以后才会出现大硬直,回避的距离也会有所延伸
レイジマシンガン	提高在RUSH攻击拼招状态中的连打效率
レイジマスター	爆气的持续时间延长1.2倍
ヘラクレス	手持物品时的移动速度上升,利用物品攻击时的威力提高1.5倍
ヒットマン	击倒敌人时取得的分数提高1.5倍
ガンマニア	战斗开始后自带来复枪,子弹上限数+1,威力提高1.2倍
タイマンマニア	混战中进入单挑区域并取得胜利时的分数提高3倍
ニンジャマスター	战斗开始后自带隐身道具,隐身的持续时间延长1.5倍
バリアマスター	战斗开始后自带护罩道具,护罩的耐久力提高2倍
アイテムスティール	将持有道具的对手打成气绝状态后,对手的道具会掉落
スピードヒーリング	体力槽的自动回复速度提高1.2倍
スピードチャージ	KW槽的自动回复速度提高1.2倍
スピードリスポーン	重生时间固定为0秒
スピードレベルアップ	提高杀死敌人后的升级效率,Lv.1→Lv.2只需杀1人,Lv.2→Lv.3只需杀3人
パフォーマー	挑衅后一段时间内,下一击的攻击力提高1.8倍



全角色实用招式及连段推荐

"任意方向＋弱"是全角色共通的招式，作用是使出的弱攻击在攻击距离上会比通常的弱攻击远。

根据角色的攻速和攻击密度等能力可以将他们分为轻、中、重三个等级，比如莎夏是轻量级、杰克是中量级、巨牛是重量级。轻量级的特点是攻击密度高，但体力值偏低；重量级是攻速慢，招式之间的间隙大，但体力值和攻击力都很高；中量级则介于两者之间。

部分连段对等级有一定的要求，只有网战模式中才有等级的设定，初始为Lv.1，杀掉一定数量的敌人后会升级，最高Lv.3，每升一级都会增加体力和KW槽的最大上限。

由于每个角色的体型都不太一样，所以部分连段并不对应全部角色，笔者在推荐连段中尽量收录对大部分角色通用的连段。

连段中的·表示延迟，比如弱弱·弱的意思就是弱攻击→弱攻击→延迟弱攻击。

部分有无限连的角色在连段表述中会以"×N"来表示，此外有无限连的角色在推荐连段中的选择会相对较少，请读者知悉。

杰克



个人档案

年龄：42岁
类别：半机器人
身高：218厘米 体重：230公斤
Killer Weapon：ゲイタートゥース（Gator Tooth）

实用行动

任意方向＋弱：立回的核心招式，杰克的弱攻击距离很短，因此必须通过"方向＋弱攻击"来延长弱攻击的距离，玩家可以考虑装备技能"ロングリーチ"来进一步地延伸距离。

延迟弱：招式的受付时间非常长，该招的追尾性能非常强，前面的弱攻击无论是被防还是被对手回避掉都可以用延迟弱攻击来继续限制对手的行动，可以在前三段弱攻击中的任意一段延迟派生也是此招的一大优势。另外招式的破防值极高，就算被防杰克也会处于微有利的状态，惟一的弱点是招式的发生比较慢，对手可以看准了后利用360进行反击。

延迟弱强：破防的强力手段，"弱×1～3→延迟弱强"的套路被防后再补几个弱攻击就能将对手破防，另外招式的判定和范围都非常优秀，近战时可以多加利用。

强弱、强延迟弱：连段的起始招式，由于招式可以延迟，所以偶尔可以用强攻击凹招，被防后再延迟输入弱攻击来对付想乱动的对手，回报巨大。

（空中）KW弱：无论在地面还是空中，KW弱的攻击范围都非常广，混战时有不错的牵制效果，另外地面的KW弱×4也是输出的主要手段，最后一段攻击连自己的身后都有判定。

KW强蓄力：突进距离远、威力巨大的招式，在技能"パフォーマー"的辅助下能对中量级的对手实现一击必杀，此招在多人混战的时候非常活跃，适合从远处偷袭处于混战中的敌人。

实用连段推荐

强弱→任意方向＋弱弱·弱→KW弱弱弱弱
强弱→对空攻击→空中KW弱弱弱弱
强弱→对空攻击→空中弱→对地攻击
强→对空攻击→空中弱→空中KW强
强→对空攻击→空中弱（落地）→任意方向＋弱弱·弱强
强→对空攻击→空中弱（落地）→任意方向＋弱·弱→KW弱弱弱弱
强→对空攻击→空中弱·弱（落地）→强→KW弱弱弱弱
强→对空攻击→空中弱·弱（落地）→对空攻击→空中弱→空中KW强
强→对空攻击→空中弱·弱（落地）→强→对空攻击→空中弱→空中KW强

巴隆

实用行动

空中KW弱：巴隆也是近战型的角色，利用空中KW弱攻击可以从中距离一口气靠近对手，此招的突进性能优秀，用来奇袭也有不错的效果，命中对手后可以直接带入连段。招式的破防值也不低，被防后会和对手拉开一段距离，接着如果能用弱攻击令对手继续防御，那么就极容易将对手破防。因此巴隆在战斗中最好时刻保持有1格以上的KW槽，需要注意的是此招的攻击轨迹是巴隆的正面，所以在左右跑动中使出的话容易偏离目标轨迹，建议在中距离时利用一边防御一边侧移的行动来保持面向对手。

回避：巴隆的回避动作比较特殊，虽然移动的距离比较短，但回避时的整体时间也相对较短，也就是说回避后的空隙更小，遇到中、重量级的对手时配合取消3连回避硬直的特殊操作可以毫发无损地躲过对手的所有攻击。

以弱攻击起始的套路：弱强、弱弱强的套路都有着较高的破防值，将它们混着使用能快速地引发破防，成功破防时如果距离较远的话可以直接用带有一定突进性能的KE强攻击，近距离时则可以用强攻击带入连段。

KW强：重要的伤害来源之一，此招的威力巨大，是混战时从一旁偷袭敌人时的首选，招式的判定非常强，对手稍不留神没有算准时机回避的话就会被命中，如果防御的话则会被破防。

KW强蓄力：巴隆在地面中缺乏突进手段，因此需要利用此招来弥补距离上的劣势，该招的距离比想象中的远不少而且突进速度很快，适合在远处偷袭对手，不过由于需要蓄力，所以使用时要先确认周围的状况。

挑衅：为了保证有1格以上的KW槽来发动空中KW弱攻击，在周围没有敌人的时候利用挑衅来增加KW槽是非常有必要的，建议在周围没有人的时候使用，否则容易被对手偷袭，搞不好还会吸引其他玩家的仇恨（笑）。

个人档案

年龄：37岁
类别：半机器人
身高：205厘米 体重：256公斤
Killer Weapon：スーパー・セクシー・フィスト・オブ・ファイア（Super Sexy Fists of Fire）



实用连段推荐

强→对空攻击→空中弱→空中KW强
低空KW弱→任意方向＋弱弱弱强
强弱→任意方向＋弱弱弱强
强→对空攻击→空中弱·弱（落地）→任意方向＋弱弱弱强
强→对空攻击→空中弱·弱（落地）→空中弱→空中KW弱→任意方向＋弱弱弱强

玛蒂尔达



个人档案

年龄：27岁
类别：半机器人
身高：188厘米 体重：188公斤
Killer Weapon：アイアンメイデン（Iron Maiden）

实用行动

KW 强最大蓄力：攻击距离极远且横向判定优秀的突进技，只要能在中距离命中对手就能自动派生出大伤害的后续招式，混战时的神器之一。蓄力时间很长，所以最好在有队友充当护卫或者缠上对手时再考虑使用，装备技能“パフォーマー”能起到秒杀对手的强力招式。

延迟弱：与杰克的延迟弱类似的招式，玛蒂尔达本身是轻量级的角色，所以招式的发生速度更快且迷惑性更强。近身压制时可适时地利用此招来改变进攻的节奏并追加破防值，此外还可以在延迟弱攻击后追加强攻击，这个套路之间虽然有短暂的空隙，但破防值极高，对上轻量级的对手时可以一次直接破防，而遇到中、重量级的对手可用延迟弱 + 延迟弱强来快速破防。

弱攻击连携：弱攻击连携是近战压制时的基本套路，招式之间的自身硬直非常小，玛蒂尔达的输出对 KW 槽的需求量非常大，所以利用这个连携来蓄积 KW 槽也是常用的立回方式之一，命中地面的对手后可以故意收招引诱对手使用 360 攻击然后再重创对手；连携的弱点是命中对手后基本只能利用 KW 弱攻击来追加一点伤害，在防备对手的 360 攻击时也可能因此而被对手逃跑。弱弱弱弱强的套路命中对手后我方会处于大有利的状态，KW 槽不足时基本都以这个连携来回收 KW 槽并顺势制造有利的进攻局面，惟一需要注意的是这个连携命中空中的对手时也会强制令对手出现地面受创的动作，所以组队战中队友在打空中连段的时候最好不要用这个套路，以免对手落地后用 360 反击。

强攻击：发生快、命中后能直接将对手挑空带入连段、有后续派生招式等都是强攻击的优点，此招除了用在对手被破防后，还可以用来确反对手的 360 攻击，对上中、重量级的对手时偶尔也可以用来抢招，灵活地运用此招能给平均火力偏低的玛蒂尔达增加不少额外的输出机会。

（空中）KW 弱弱弱弱：连段中的主要伤害来源，注意 KW 弱攻击的横向判定较为薄弱，基本只能连段的组成部分。另外由于招式之间的空隙非常大，任意一段被防后对手都可以轻易回避掉后续的攻击，所以也不能将其作为破防的手段。

360 攻击:360 攻击后的硬直比一般角色的小，面对大部分角色时被防或挥空后都不会被对手以强攻击来确反，但要注意此招对上方的判定几乎没有，如果对手有意识地在压制中以跳跃来防备 360，那么就要减少此招的使用频率，面对爱铃、铃铃和飞铃时尤其要注意。

实用连段推荐

强弱→对空攻击→空中弱→空中 KW 弱弱弱弱
强・弱→任意方向 + 弱弱・弱→KW 弱弱弱弱
[强・弱强→对空攻击→空中弱→延迟空中弱（落地）] ×N

里奥



个人档案

年龄：28岁
类别：半机器人
身高：204厘米 体重：164公斤
Killer Weapon：ポジトロンブレード（Positron Blade）

实用行动

弱攻击连携：严格来说里奥是中量级的角色，但弱攻击连携更贴近于轻量级，速度快间隙小的弱攻击连携虽然攻击力较低，但用来压制或蓄 KW 槽都非常好用，加上收招硬直较小的特点，用来防备对手的 360 攻击也有不错的效果。

强攻击：通常连段和无限连的起始招式，被防时也可以派生出后续的弱攻击来减少自身的劣势，注意强弱强的连携基本可以忽略不计，因为最后一段攻击命中的话无法再继续打连段，而且招式的硬直很大。

KW 弱弱弱弱：四段攻击全部命中的话伤害可观，Lv.3 的时候最后一段攻击还附带感电状态，有机会时可以考虑在连段中以此套路来收尾。缺点是命中地面的对手时对方可以利用 360 来反击，由于 KW 弱的硬直比较大，一般较难躲开对手的 360，所以最后将对手浮空后再衔接此套连段。

KW 强：单发的伤害不低，近距离命中时自动派生出大伤害的后续招式，途中全身无敌不会被其他对手打断，刚体的发生速度是全角色中最快的级别，遇到以弱攻击连携进行压制或试探我方的对手时可以利用此招来反击。招式本身的收招硬直不大，挥空时也不至于陷入被大伤害起始技确反的局面。

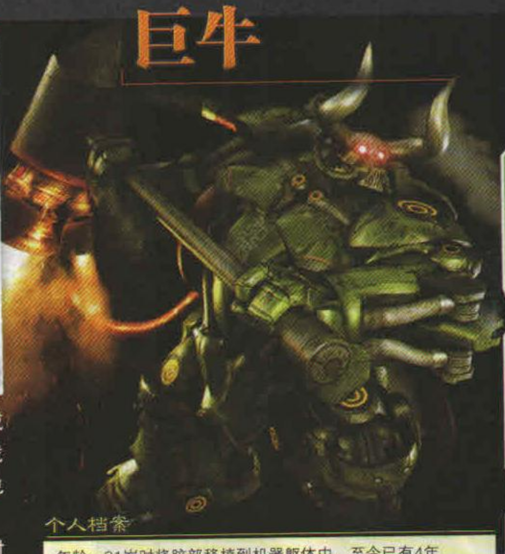
冲刺攻击：招式的移动距离非常远，发生快收招也快，命中后会将对手浮空，如果以尖端命中还能直接以弱攻击带入后续的连段。此外也可以将其作为快速移动的手段，追击逃走的敌人时也非常奏效。惟一需要注意的是使用时尽量以尖端来触碰对手，否则近距离被防后自身较为不利。

延迟弱：在弱攻击连携的前三段中都可以派生延迟弱攻击，压制时可偶尔以此来打乱对手的防御 / 回避节奏，命中时直接将对手浮空，之后可进行追击。招式在后退的途中还可以按防御键来取消攻击的动作，因此玩家可以在后退的过程中根据对手的行动来判断是否要取消招式。

实用连段推荐

强弱→弱弱→KW 弱弱弱弱
强强→对空攻击→空中 KW 强
冲刺攻击尖端命中→弱弱弱→冲刺攻击
弱・弱强→强弱→对空攻击→空中 KW 强
（强弱→对空攻击→快要落地的瞬间空中 KW 弱）×N

巨牛



个人档案

年龄：31岁时将脑部移植到机器躯体中，至今已有4年
类别：半机器人（只有脑部是人类的部分）
身高：288厘米 体重：1300公斤
Killer Weapon：JETハンマー（Jet Hammer）

实用行动

KW 弱弱弱：招式的判定大、覆盖面极广，前面两段攻击任意一段命中时对手都会浮空然后被接下来的招式打中，加之攻击力巨大，混战时往人堆里一放经常能一发干掉数个对手。另外三段攻击都被防的话会直接将对手破防，不过招式之间有空隙，对手可以利用回避躲掉，只出前面两段可以减少被防时的收招硬直，还可以在出招后按防御键来取消部分收招硬直。

KW 强最大蓄力：伤害力是游戏中的顶级级别，配合技能"パフォーマー"可以秒杀中量级以下的敌人，招式的攻击范围也非常大，而且可以同时对多人造成判定，和 KW 弱弱弱一样是混战时的有力武器。

突进攻击：巨牛的行动比较缓慢，中远距离时需要利用突进攻击来弥补速度上的劣势。突进攻击一段蓄力的时间非常短，很适合作为中距离的突袭技，另外如果能熟练掌握发动的时机，可以将突进攻击作为高速移动的手段。蓄满后的追踪性能非常强，混战时可以考虑从远距离偷袭对手。

实用连段推荐

KW 弱弱→防御取消硬直→弱弱强
对空攻击→（弱弱·弱）/（弱弱→冲刺攻击）/（弱弱强）
KW 弱弱→防御取消硬直→ KW 弱弱→防御取消硬直→弱弱·弱
Lv.2 限定：KW 弱弱→防御取消硬直→ KW 弱弱弱
Lv.3 限定：（KW 弱弱→防御取消硬直）×3→弱弱·弱
爆气状态中：（KW 弱弱→防御取消硬直）×N

空中 KW 弱：然只有一次判定，但招式的威力不俗且范围广，破防值也值得期待，无论是混战还是单挑时都非常好用，用来确反对手的 360 也有不错的效果。

强攻击：虽然发生速度较慢，但途中附带对弱攻击的刚体效果，因此可以用来打破轻量级对手的近身弱攻击连携压制，不过招式命中对手后基本接不上连段是该招的一大弱点。

尼古拉

个人档案

年龄：32岁
类别：半机器人
身高：210厘米 体重：310公斤
Killer Weapon：テスラ・ブリッツ（Tesla Blitz）

实用行动

突进攻击：蓄力状态中处于刚体状态，可以藉此来对付对手的弱攻击连携，尼古拉的平均攻速不快，需要适当地利用突进速度快的招式来警告对手不要胡乱靠近，不过最大蓄力命中对手后的派生动作并没有无敌时间，被防时的话则可以一击将对手破防。因为突进速度很快，在组队战中可以在队友的连段结束后以此招来追击。

延迟弱：类似于里奥的延迟弱攻击，后退动作中同样可以按防御键来取消动作，另外动作的整体速度比里奥的快，所以迷惑性更强。破防值高也是此招的一大优点。

冲刺攻击：招式的收招硬直非常小，攻击距离比里奥的冲刺攻击更远，命中时不会将对手浮空，可以继续压制，中距离时用来突袭或者蓄积破防值都非常好用，也可以作为移动的手段。使用时也要将距离控制在尖端命中对手的位置，否则被防后的硬直会加大。

KW 强：攻击距离远、中距离命中后也会派生后续招式是 KW 强攻击的优势所在，成功将对手破防或者用来确反对手的 360 挥空都非常强力。另外招式本身的破防值极高，就算面对重量级的对手也能一击破防，KW 槽在 4 格以上时此招极具威胁。

KW 强蓄力：虽然蓄力时间较长从而降低了使用的几率，但比 KW 强攻击更远的攻击距离以及更高的伤害足以弥补速度上的劣势，混战时非常活跃的招式。

空中 KW 强：攻击判定较广，发生也非常快，命中时就算没有派生后续的招式也有着不俗的威力，混战时如果来不及使用蓄力系的招式时可以考虑用此招从空中往人堆里扎，缺点是自动派生的攻击力略低于其他角色的空中 KW 强攻击。

实用连段推荐

强弱→任意方向+弱弱弱·弱→冲刺攻击
强→对空攻击→空中KW弱弱→空中KW强
强→对空攻击→空中弱→延迟空中弱（落地）→弱弱弱强
强→对空攻击→空中弱→延迟空中弱（落地）→强弱→KW弱弱弱弱

零



个人档案

年龄：26岁
类别：人类
身高：197厘米 体重：152公斤
Killer Weapon：鬼丸&数珠丸（ONI MARU & JUZU MARU）

实用行动

延迟弱：招式的追向性能极强，因为延迟弱攻击之后的强攻击可以直接挑空乱动的对手，所以遇到老实防御的对手时可以故意不出后续的强攻而是继续用弱攻击连携配合延迟弱攻击继续压制。另外延迟弱攻击的破防值很高，基本上弱·弱强＋弱·弱的套路就能轻易地将对手破防。

强攻击：招式在攻击时会往前移动一小段距离，利用这个特点可以在中距离时以此招来突袭对手或者作为确反 360 挥空的手段，非最远距离将对手破防后也可以直接用强攻击来带入连段而无需往前移动一段距离。

冲刺攻击：性能类似于里奥的冲刺攻击，攻击距离稍远于里奥，同样需要控制距离以招式的尖端来接触对手，如此一来被防时没有太大的硬直，命中后则可以用弱攻击带入连段。

空中 KW 弱：多段判定除了可以用来牵制对手外，还可以在混战时作为掩护队友的利器，此外"快要落地的瞬间空中 KW 弱攻击"也是大伤害连段中不可或缺的部分。

KW 强：充满争议的一个招式，发生虽然不快，但单发便能直接将对手破防，命中派生时的伤害不低，由于攻击范围非常广，混战时可以利用尖端的判定同时对多个敌人造成伤害。不过此招真正的厉害之处在于只要网战时有轻微的延迟，那么在 KW 强攻击命中派生完之后，可以立即再用一个 KW 强攻击，因为延迟的关系极有可能再次命中，就算对手选择防御来避免伤害，也会被立即破防。如果在网战中肆无忌惮地使用，那么就要有被房主踢出房间的觉悟。

实用连段推荐

强弱→任意方向＋弱·弱强→ KW 弱弱弱弱
冲刺攻击→弱→ KW 弱弱弱弱
冲刺攻击→弱弱弱·弱强→ KW 弱弱弱弱
强→对空攻击→空中弱·弱（落地）→弱·弱强→ KW 弱弱弱
强→对空攻击→空中弱→快要落地时空中 KW 弱（落地）→弱·弱强→ KW 弱弱弱

加尔达



个人档案

年龄：享年28岁，记忆移植到机器中已有2年
类别：机器人
身高：260厘米 体重：1210公斤
Killer Weapon：トルネードドリル（Tornado Drill）

实用连段推荐

弱弱・弱→KW 弱弱弱
强弱→对空攻击→空中 KW 强
冲刺攻击→弱弱→KW 弱弱弱弱
冲刺攻击→任意方向 + 弱→对空攻击→空中 KW 强
KW 强→弱弱→投技
KW 强→强弱→对空攻击→空中 KW 强
强弱→对空攻击→空中弱弱（落地）→弱弱→KW 弱弱弱弱

实用行动

冲刺攻击：招式的发生很快而且攻击距离长，动作结束后的硬直也非常小，破防值很高。作为突进技而言性能极其优秀，利用移动距离远的特点也可以作为高速的移动手段。只要不是在近距离命中对手，那么基本都可以接上弱攻击和后续连段，另外考虑到近距离被防的硬直较大，所以冲刺攻击基本只在中远距离时使用，此招还可以在敌方包围的时候用来杀出重围。

延迟弱：类似于杰克的延迟弱攻击，追尾性能一般但却是近战时的重要压制手段，由于破防值非常高，配合冲刺攻击有着极强的破防性能，冲刺攻击→弱・弱的套路连重量级的对手也能一次性破防。招式被轻量级的对手防住时会将对手震开一段距离，中、重量级的对手防御后也是我方占有优势。命中对手后会将对方推开一段距离，所以使用延迟弱攻击时最好是让对手防御。

KW 强：招式的威力非常大，命中后虽然不会进行派生，但由于持续时间非常长，混战时可以一击命中多个目标。除了攻击力高外，破防值高得惊人，对付轻、中量级的对手能直接破防并以招式的持续部分攻击对手，遇到重量级的对手时则可直接破防然后打大伤害连段。该招的弱点是追向性能一般，距离稍远的话容易挥空。

KW 强蓄力：拥有游戏中最高级别攻击力的招式，和 KW 强攻击一样命中后不会派生，招式的发生较慢且追向性能较差，凹招时容易被对手直接跑开躲过。蓄力过后的攻击距离是所有 KW 强蓄力招式中最远的，另外蓄力的过程中可以进行缓慢的移动也是其他蓄力招式所没有的优点，因此使用时可以一边蓄力，一边通过左右摇杆来调整招式的轨迹。

投技：威力极高，对手的体力槽变红时可以直接以投技秒杀对手，另外投技可以同时抓取两个目标，组队战时利用投技能为队伍争取短暂的人数差优势。它的缺点在于发生速度慢，对手习惯后基本都可以拆投，因此一对一时较难发挥作用，相反在混战时拥有极高的牵制能力。此外投技可以进行蓄力，蓄力后的攻击距离非常远，移动途中还附带对弱攻击刚体的效果。

马克斯

个人档案

年龄：42岁
类别：半机器人
身高：218厘米 体重：230公斤
Killer Weapon：ポジトロン ブレード/テスラ・ブリッツ（Positron Blade/Tesla Blitz）



实用行动

延迟弱：动作基本和里奥的一致，但速度不如里奥的快，后退的过程中同样可以用防御来取消动作，它是马克斯所有招式中为数不多的、较为安全的破防招式，被防时微有利，可以继续压制，命中时可以派生出强攻击来带入连段。

强攻击：可用作确反对手的 360 或者是其他的大硬直招式，被防后可以派生后续的强攻击在推开对手的同时蓄积破防值，注意对手可以利用回避来躲开并顺势确反，因此不可过分依赖，被防后利用跳跃取消来减少硬直是相对安全的选择。

强攻击蓄力：一般角色的强攻击蓄力为突进攻击，而马克斯的则是独有的当身技，招式的准备动作中附带对部分招式刚体的效果，但要注意对强攻击或 KW 攻击没有防备。进入当身状态后可以格挡除投技和 KW 强攻击意外的所有招式，当身状态中可以随时按防御键来取消动作。当身状态中比较惧怕对手的空中 KW 强攻击，相应的对策是看到对手跳往空中后立即按防御键解除当身，然后连续回避来躲开对手的攻击。成功当身后可以立即用对空攻击衔接连段，另外进入当身状态一段时间后，在当身成功时会附带感电效果，不过有对策的对手一般会以投技来化解当身技，我方要注意拆投。

KW 强：招式的发生和攻击距离都中规中矩，途中附带对部分弱攻击刚体的效果，对付对手的弱攻击连携压制或者偶尔用来凹招都有不错的效果，招式的威力略大于一般的 KW 强攻击。

冲刺攻击：冲刺攻击在一定程度上弥补了马克斯自身移动力偏低的不足，招式具有一定的硬直，混战时不可滥用。该招有两段判定，破防值还算过得去，可以在弱攻击的连携后以冲刺攻击来实现破防，但被防时如果不在对手的正面，则有可能受到确反。

空中 KW 强：近距离命中后会自动派生出后续招式，作为连段的收尾招式非常强力，不过网战时只要有轻微的延迟，那么招式就极有可能无法被系统判定为近距离命中从而不会派生，威力也因此大打折扣，最佳的使用时机是在对手进入冻结或感电等无法行动的状态时直接用此招来下血。

实用连段推荐

强弱→弱弱→KW 弱弱弱弱
强→对空攻击→延迟空中弱（落地）→KW 强
强→对空攻击→空中弱・弱（落地）→强弱→KW 弱弱弱弱
强→对空攻击→空中弱・弱（落地）→强弱→弱弱弱→冲刺攻击
（弱弱・弱强）→强→对空攻击→空中弱・弱（落地）→对空攻击→空中弱弱→空中 KW 弱
强→对空攻击→空中弱・弱（落地）→强→对空攻击→空中弱弱→空中 KW 弱→对地攻击

莎夏



个人档案

年龄：24岁
类别：人类（装备了特殊的纳米武器）
身高：171厘米 体重：53KG
Killer Weapon：スノー・スパイクス（Snow Spikes）

实用行动

强攻击：强力的浮空技，发生速度快，确反对手360攻击的不二选择。命中后可以直接带入无限连，周围没有其他敌人的话可以讲眼前的对手一套带走，被防时可以用强强或者强·弱强的套路来打对手的乱动，任意一个套路命中后都可以直接接上对空攻击并顺势带入无限连。

任意方向＋弱：莎夏的主力牵制技，装备技能"ロングリーチ"时能发挥更好的牵／压制效果，由于招式被防时也可以跳跃取消，因此在试探对手的时候如果看到对方使用了附带刚体效果的招式来拼招的话可以立即跳起来躲过，然后再顺势确反。

KW强：中距离的飞行道具，伤害可观，本体不会上前进攻所以就算挥空了也没有太大的风险，适合在混战时躲在暗处放冷箭，但要注意招式的准备时间比较长，如果附近有敌人的话不建议使用此招。

空中KW强：虽然莎夏有无限连，但网战时可能会受限于网速问题而无法得心应手地使用，另外多人混战时敌人的队友也不会给予我们打无限连的机会，所以主要的输出手段就是依靠空中KW强攻击，招式命中对手后我方会处于非常有利的起攻状态，如果对手没有处理好起身的话很容易就会被我方的强攻击再次挑空打连段。

冲刺攻击：移动距离一般的突进技，命中后会将对手吹飞一段距离，可以在前四段弱攻击连携中的任意一段、弱强或弱弱强后取消使出，该招的主要作用在于凭借那不低的破防值在压制中将对手破防，被防后也会与对手拉开一段距离且自身几乎没有硬直。

空中弱：招式可进行连打，偶尔可用来牵制对手，不过它的主要作用还是作为无限连的组成部分，尤其是快要落地的瞬间使用空中弱攻击的时机一定要熟练掌握，否则KW槽不足时难以输出伤害。

实用连段推荐

强·强→（弱弱弱弱强）/（弱弱弱·弱强）
强→对空攻击→空中KW弱弱→空中KW强
对手浮空→对空攻击→空中弱·弱（落地）→最速起跳空中KW弱弱→空中KW强
对手浮空→[对空攻击→空中弱·弱（落地）→强弱]×N

杜尔加

个人档案

年龄：31岁
类别：半机器人
身高：199厘米 体重：147公斤
Killer Weapon：リボルバー・キャノン（Revolver Cannon）

实用行动

任意方向＋弱：攻击距离和发生速度还算优秀的招式，任意招式和对手相杀后立即输入此招的话能快速地靠近对手。

延迟弱强：延迟弱强的发生极快，被防时会与对手拉开一大段距离，延迟弱强的两段攻击的破防值都非常高，面对轻量级的对手时弱·弱强可以直接将对手破防。后面一段判定的打点非常高，对付喜欢从空中突袭的对手非常有效，此外延迟弱攻击后可以跳跃取消的特点也被广泛地应用到连段当中。

冲刺攻击：虽然招式的攻击距离非常远，但被防或者挥空都会被对手确反，因此不建议作为牵制技来使用，它的实战作用在于当远处的队友陷入危机时可以用此招来救急。

KW弱：KW弱攻击的有效距离非常远，只要第一发攻击命中，那么后续的数段攻击也能全数命中。此外由于本身属于飞行道具的判定，所以和对手拼招时基本上不会出现相杀的情况，控制好距离使用除了能限制对手的行动外还是混战时的强力偷袭招式。

KW强：威力虽然不高，但攻击距离比KW弱攻击更远，蓄力后使用能进一步地延伸距离，此招和KW弱攻击配合使用可以在混战中起到强大的支援效果。

实用连段推荐

强→对空攻击→空中KW弱→空中KW强
强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→弱弱·弱→(对空攻击→空中KW弱弱)/(空中KW弱→空中KW强)
强强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→任意方向＋弱弱·弱→对空攻击→空中KW弱→空中KW强
强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→最速起跳空中弱弱(落地)→KW弱弱弱弱
强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→任意方向＋弱·弱→对空攻击→空中KW弱→空中KW强
强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→弱弱·弱强→KW弱弱弱弱
强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→强→对空攻击→空中弱·弱(落地)→强→对空攻击→空中弱→空中KW弱→空中KW强

欧安吉

实用行动

对空攻击：欧安吉的对空攻击动作和绝大部分角色的不同，是一个跳跃后的急坠叩落，招式腾空的速度非常快，使用得当的话可以在对手的压制空隙间直接利用此招来转守为攻，就算没能反击成功，落地硬直小的特性也不至于招来对手确反，一旦命中可以用弱攻击带入后续连段。

冲刺攻击：冲刺攻击的距离并不远，而且招式的发生速度也不快，不过发生后的突进速度很快，以尖端命中对手后可以带入连段，欧安吉缺乏优秀的突进手段，所以就算性能不太出众也有使用的必要。

空中KW弱：欧安吉的代表招式之一，属于在战斗中一有机会就要使用的招式。该招虽然只有一段判定，但胜在判定强覆盖面广，而且威力不俗，无论是单挑还是混战中都有着很高实用价值，用来捡漏对付体力不多的对手时尤为好用，援护队友的效果也非常出众。命中后对手不会被吹飞到很远的地方，而是在附近倒下，此时我方可以上前起攻。

KW冲刺强攻击：欧安吉进入KW状态后如果持续向前跑动，那么一段时间后它就会以KW的状态进行高速冲刺，冲刺的途中输入KW强攻击的指令后会发动没有准备动作的冲撞攻击，冲撞的判定非常大，威力略低于一般的KW强攻击，利用这个特殊冲撞可以从远距离突然加速来突袭对手。注意进入KW状态后的冲刺不对应技能"スプリンター"的效果。

实用连段推荐

强→对空攻击→任意方向＋弱弱弱·弱强
强→对空攻击→任意方向＋弱弱弱·弱→KW弱弱弱
强→空中弱弱(落地)→最速起跳空中弱→空中KW弱
冲刺攻击→任意方向＋弱弱弱·弱→KW弱弱弱



个人档案

年龄：28岁
类别：人类/突变体
身高：218～300厘米 体重：150～300公斤
Killer Weapon：ザ・ジュース（The Juice）

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

铃铃



个人档案

年龄：19岁
类别：人类（穿着带有特殊感应器的服装并佩带着暗器）
身高：170厘米 体重：45公斤
Killer Weapon：炎龙（Yánlóng）

实用行动

空中弱：空中弱攻击的破防值很高，对上重量级的对手时空中弱（落地）→弱・弱强的套路能直接将对方破防，之后可以选择简单粗暴的 KW 强攻击进行输出，又或者是其他无消耗的连段来回收 KW 槽。铃铃的破防能力相当优秀，这里为大家介绍几个实用的破防套路：1. 弱・弱强，可直接对轻量级的对手实现破防；2. 空中弱 + 空中 KW 弱，对手防住空中弱后想通过回避来躲开后续的地面压制时可以用空中 KW 弱来追击，遇到轻量级敌人时同样可以以这套连携一次性破防；3. 在延迟弱强的连携中有短暂的空隙，猜到对手要回避的话依旧可以用空中 KW 弱进行追击。

延迟弱：延迟弱攻击主要在近距离的压制中增加破防值，它可以在弱攻击连携的前面四段攻击后使出，因此灵活性很高。因为之后还可以追加强攻击，所以对手一般不敢胡乱抢招，此时就可以考虑再次用弱攻击连携・弱的套路来破防。

空中 KW 弱：中距离的奇袭招式，出招后要确认招式是否命中对手，被防后可以用落地弱・弱强来实现破防，命中时立即在空中追加一次 KW 弱攻击来输出伤害。另外空中 KW 弱的破防值相当于延迟弱强中的强攻击，如果正好以空中 KW 弱破防，那么可以在落地后直接用 KW 强攻击输出。

KW 强蓄力：中远距离的攻击手段之一，扇子的横向判定一般但距离较远，本体不用上前进攻所以挥空时的风险也比一般的 KW 强蓄力攻击要低，蓄满时有两段判定，第一段会将对手破防，第二段则会轻微地削减对手的体力。

实用连段推荐

空中弱（落地）→任意方向 + 弱弱弱弱→对空攻击→空中 KW 弱弱
强→对空攻击→空中 KW 弱弱
强・弱→对空攻击→空中 KW 弱弱
空中弱（落地）→任意方向 + 弱弱弱・弱→冲刺攻击
强・弱→任意方向 + 弱弱→对空攻击→空中 KW 强

实用行动

空中 KW 弱：攻击距离极远，判定范围也很广，中距离时用来突袭或者试探对手都非常好用，如果以招式的暴风部分命中对手，可以直接带入后续连段，因此使用时要对距离有一定的把握。虽然攻击力不及妹妹们的空中 KW 弱，但用来确反对手的 360 时同样奏效。

延迟弱强：招式的动作类似于铃铃的延迟弱强，在延迟弱的突进动作中全身有短暂的无敌时间，此招的用法基本也和铃铃的相同，主要用来蓄积破防值。

空中弱：攻击距离非常远的突进技，命中后可以直接用任意方向 + 弱追击，因为本身已经有空中 KW 弱这种较为强力的突进技，因此空中弱的命中回报相对较低，不过飞铃的行动非常依赖 KW 槽，所以经常会出现 KW 槽不足的情况，此时就需要用空中弱来过渡一下。

KW 强：此招的射程比想象中的远不少，招式的发生也较快，对上轻量级的对手时可以在对手的弱攻击连携压制中直接利用 KW 强附带的刚体效果来重创对手。

KW 强最大蓄力：飞铃的绝大部分招式都有着较远的攻击距离，因此 KW 强最大蓄力的攻击距离反倒显得中规中矩，此招的优势在于极快的突进速度，混战时适合在中远距离偷袭敌人。招式有多段判定，这也导致挥空后的硬直异常大，没有确切把握的话最好不要贸然使用。Lv.3 时附带的冻结效果能最大限度地发挥该招的性能。

实用连段推荐

空中 KW 弱以暴风部分命中（落地）→任意方向 + 弱弱弱・弱→冲刺攻击
强・弱→任意方向 + 弱弱→对空攻击→空中 KW 强
Lv.3 限定：强・弱→任意方向 + 弱弱弱→KW 弱弱弱弱（冻结）→任意方向 + 弱弱弱→KW 强
Lv.3 限定：强・弱→任意方向 + 弱强→KW 弱弱弱弱（冻结）→空中 KW 强
360→空中 KW 弱（落地）→任意方向 + 弱弱→对空攻击→空中 KW 弱 / 强

飞铃



个人档案

年龄：20岁
类别：人类（穿着带有特殊感应器的服装并佩带着暗器）
身高：170厘米 体重：45公斤
Killer Weapon：紫龙（Zǐlóng）

爱铃



个人档案

年龄：18岁
类别：人类（穿着带有特殊感应器的服装并佩带着暗器）
身高：170厘米 体重：45公斤
Killer Weapon：黄龙（Huánglóng）

实用行动

延迟弱强：动作和姐姐的一样，性能也基本一致，除了铃铃和爱铃的攻略中提到的应用外，还可以在弱攻击连携压制的途中观察对手的行动，看到对手发动 360 时可以立即用延迟弱的动作来自动回避。

KW 弱攻击连携：由于爱铃的属性是雷，因此 Lv.3 时附带的感电效果非常强力，基本上只要带入了 KW 弱攻击的连携就能一波带走对手。此外前三段攻击在收招时都可以跳跃取消，此特性除了可以应用到连段当中，也可以在招式被防或挥空时重新组织攻势。

空中 KW 弱：爱铃的核心招式，只需消耗 1 格 KW 槽就能换来极高的攻击力，招式的判定非常优秀，就算从侧面擦碰到对手也能全数命中，中距离时用来突袭或者靠近对手都非常强力，此招也经常作为连段的收尾招式。

空中弱：虽然没有追向性能且移动距离一般，但 KW 槽不足以发动空中 KW 弱时就要依靠此招来进行立回，基本应用可以参考姐姐的攻略。

挑衅：为了确保时常处于 KW 槽 1 格以上的状态，周围没有敌人时不妨用挑衅来回复 KW 槽。

投技：三姐妹的正面投技动作共通，放倒对手后会处在对手的背面，起攻时不用防备对手的起身攻击。

实用连段推荐

弱弱弱弱→KW 弱→对空攻击→空中 KW 弱
空中弱（落地）→弱→对空攻击→空中 KW 弱
强・弱→KW 弱→对空攻击→空中 KW 弱
强・弱→弱弱弱弱→空中 KW 弱
强强→KW 弱弱弱→弱弱→空中 KW 弱
墙壁附近：强强→KW 弱弱弱→弱弱弱→KW 弱→对空攻击→空中 KW 弱

道格拉斯



个人档案

年龄：推定为180岁
类别：半机器人
身高：240厘米 体重：1850公斤
Killer Weapon：ザ・ツインズ（The Twins）

实用行动

强·强：强攻击后的延迟强在后退的过程中和弱攻击连携中的延迟弱一样可以按防御键来取消动作，可用来防备对手的360，而强·强还可以用来确认强攻击的命中状态，一旦招式被防就利用延迟强→防御取消的套路来避免强攻击被防后出现的硬直。另外延迟强的两段攻击全部被防住时的破防值极高，面对重量级的对手时也能直接破防。

投技：投技可通过蓄力来延长攻击距离，不过就算不蓄力，通常状态下的投技距离也是全角色中最远的级别。投技动作结束后，如果对手使用起身攻击的话，我们可以用连段推荐中的最后一条直接将所有级别的对手秒杀，又或者是站在对手起身攻击无法命中的距离以投技来确反对；对手翻滚后再起身则可以用蓄力投技来给予对手压力。

KW强（最大蓄力）：威力巨大，命中后自动派生的招式对距离的要求不高，在混战时非常实用，如果没能派生，附带贯通属性且判定范围较广的冲击波也能一击命中多个敌人。如果要蓄力使用，那么就应该蓄力至最大的状态，因为非最大状态的威力还不如通常的KW强，攻击距离也不如KW强，近距离命中时也不会派生，实用性大打折扣。最大蓄力时的攻击力高，距离也还算过得去，但考虑到蓄力时间很长的缘故，就泛用性而言还是不如KW强。

空中KW弱：道格拉斯的移动速度偏慢，而突进速度优秀的空中KW弱攻击便是他核心的突进技，使用时要将距离控制在刚好能以招式的暴风部分攻击到对手的位置，因为如果以本体的攻击接触到对手后会增加自身的滞空时间，这就相当于增加了自身的硬直，混战时较为危险。暴风部分命中对手后可以带入连段。

空中KW强：压起身的强力招式，命中后可以配合空中KW弱攻击带入伤害极高的连段，如果对手背靠着墙壁附近，也能直接以其他的地面招式追击，此招配合投技或者在混战中对手被队友的投技命中后时使用有着极高的回报。

实用连段推荐

弱弱强→KW弱弱弱
强→对空攻击→空中弱弱（落地）→弱弱强→KW弱弱弱
强→对空攻击→空中弱·空中KW弱（落地）→任意方向+弱弱强→KW弱弱弱
强→对空攻击→空中弱弱（落地）→最速起跳空中弱·空中KW弱（落地）→任意方向+弱弱强→KW弱弱弱
空中KW弱以暴风部分命中（落地）→任意方向+弱弱强→KW弱弱弱
空中KW强（落地）→空中KW弱（落地）→任意方向+弱弱强→KW弱弱（弱）

加盖尔

实用行动

KW强：加盖尔的角色性能和通常技基本和加尔达相同，主要的区别在于KW攻击，其中最明显的就是KW强攻击，发出去的飞行道具判定非常大，和加尔达的KW强一样近距离命中也没有派生动作，另外由于招式只有一段判定，所以不用担心招式能否全数命中，输出的伤害非常稳定，命中中量级的敌人也能打掉对手半管血，攻击力大于一般的KW强攻击。

此外招式的破防值也很高，混战时偷袭或者单挑时先置使用都非常强力。

空中KW弱：性能类似于巴隆的同类招式，虽然命中后对手不会浮空，但招式的发生速度极快，可以和冲刺攻击并用作为强力的中距离突袭技。它也是空中连段的主要组成部分，被此招命中的对手，会被很快地叩落至地面，对受身的时机要求相对较高，如果对手受身失败，可以用强攻击和后续连段继续追击。

KW强蓄力：和加尔达的KW强蓄力一样是没有派生攻击的远程招式，虽然威力不受距离的影响，但最大蓄力后也只能打掉中量级对手40%左右的体力，就威力而言略逊于加尔达的KW强蓄力，不过由于判定巨大，可以同时命中数个目标，所以非常适合在中远距离作为支援队友的招式来使用。蓄力途中也可以进行移动。

KW弱弱弱：招式的演出效果和加尔达的不同，但性能基本相差无几，攻击距离和范围同样优秀，也是混战时的常用招式之一。

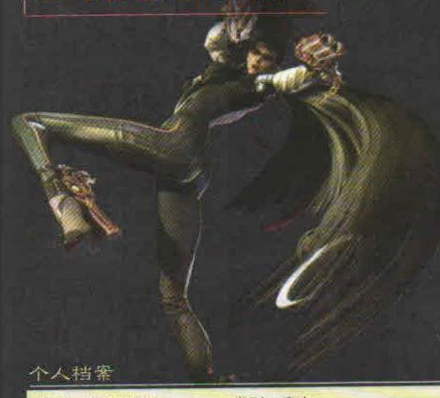
实用连段推荐

强弱→对空攻击→空中弱→空中KW弱
强弱→对空攻击→空中弱弱（落地）→弱→对空攻击→空中弱→空中KW弱

个人档案

年龄：-
类别：机器人
身高：250厘米
体重：1140公斤
Killer Weapon：プラズマ・アーム（Plasma Arm）

贝优妮塔



个人档案

年龄：500岁以上 类别：魔女
身高：11.951uwh（uwh为魔女的专用计量单位）
体重：4.67uww（uww为魔女的专用计量单位）
Killer Weapon：ウイケッド ウイーブ（Wicked Weave）

实用行动

KW强：贝姐的招牌招式之一，虽然发生速度一般，但伤害极高且自动派生的距离限制不高，基本上只要不是尖端部分命中都能自动派生，是一般连段的常用收尾部分。

空中KW弱：因为KW强攻击过于强悍而经常被忽略的另外一招神招，它的发生速度快且距离优秀，单发的威力也不低，此外招式的破防值极高，两发可以直接将轻量级的对手破防，中、重量级的对手可以在两发后再随意补一发一般弱攻击以外的招式即可破防。

冲刺攻击：虽然命中后基本上无法带入连段，但招式的攻击距离很远且发生速度快，组队战中非常适合用来救场，不过需要注意如果不能以招式的尖端接触对手，那么被防后自己较为不利。

KW强最大蓄力：混战中主要在远距离突袭时使用，招式有两段判定而且附带贯通属性，能同时命中多个目标，使用时要控制好距离，尽量保证在中远距离使用，太近的话第二段判定容易挥空。

投技：投技动作结束后，我方会处于非常有优势的起攻状态，如果对手的起身方式不正确，可以直接用大伤害的连段重创对手，对上轻量级的敌人时可以将其秒杀，中、重量级级别的敌人也能将其打至濒死状态。

实用连段推荐

弱弱强→KW强
强·弱→KW强
弱弱强强→KW弱弱弱弱
强强→KW弱弱弱弱
正面投技→强→对空攻击→空中延迟弱（落地）→弱弱强强→KW弱弱弱弱
任意方向+弱→[对空攻击→空中延迟弱（落地）→弱弱强]×N

卷首特集 特别策划 动作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

全成就指南

简易流程

1. 先以 Normal 难度打通故事模式中黑或白的任意一条路线，途中争取不要在任务中死亡，意外挂掉的话就读档重打吧。

2. 以 Hard 难度打通另外一条路线。

3. 利用选关来完成两条路线中没有完成的任务。

基本上完成以上的三步后就能取得游戏中的绝大部分成就，没有解开的可以对照后面列出来的成就说明逐一解锁，没有特别指出的都可以通过选关来完成。

成就数量	1000 点 /50 个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	20 ~ 25 小时
有无会错过的成就	无
有无不影响成就获得的秘技	无秘技
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

训练完了 10点
成就说明 完成教学中的所有课程

BLACK SIDE 酒场の街に静寂を 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE1

BLACK SIDE 海上保安 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE2

BLACK SIDE 暗の街に光を 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE3

BLACK SIDE 砂嵐を越えて 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE4

BLACK SIDE 全ての终焉 20点
成就说明 打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 路线的所有章节

WHITE SIDE 酒场の街に静寂を 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE1

WHITE SIDE 海上保安 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE2

WHITE SIDE 暗の街に光を 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE3

WHITE SIDE 砂嵐を越えて 10点
成就说明 打通 Normal 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE4

WHITE SIDE 全ての终焉 20点
成就说明 打通 Normal 难度下 WHITE SIDE 路线的所有章节

BLACK SIDE 酒场の街に静寂を (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE1

BLACK SIDE 海上保安 (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE2

BLACK SIDE 暗の街に光を (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE3

BLACK SIDE 砂嵐を越えて (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE4

BLACK SIDE 全ての终焉 (HARD) 30点
成就说明 打通 Hard 难度下 BLACK SIDE 路线的所有章节

WHITE SIDE 酒场の街に静寂を (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE1

WHITE SIDE 海上保安 (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE2

WHITE SIDE 暗の街に光を (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE3

WHITE SIDE 砂嵐を越えて (HARD) 15点
成就说明 打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE4

WHITE SIDE 全ての终焉 (HARD) 30点
成就说明 打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 路线的所有章节

凄腕チェイサー 20点
成就说明 完成 BLACK SIDE 中的所有任务，难度不限，可以选关完成

エリート队员 20点
成就说明 完成 WHITE SIDE 中的所有任务，难度不限，可以选关完成

防御こそ最大の武器 10点
成就说明 故事模式中累计防御 10 次攻击

タイミングが命 10点
成就说明 故事模式中累计回避 10 次攻击

柔の道 15点
成就说明 故事模式中用投技累计干掉 30 个敌人

血涂られたキラーウェポン 15点
成就说明 故事模式中用 KW 攻击累计干掉 50 个敌人

レイジ・レイジ・レイジ 15点
成就说明 故事模式中在爆气状态下累计干掉 50 个敌人

魂のぶつかり合い 15点
成就说明 故事模式中累计触发 5 次破招

取得方法 破招的意思是在敌人出招之前以更快的招式将敌人的动作打断，此成就基本会自动解开。

オイルマッサージ 15点
成就说明 故事模式中累计拆投 5 次

取得方法 建议在 Hard 难度 WHITE SIDE 的 STAGE4 中第一个主线任务里刷，对手使用投技的意识相对较高。

ビッグコンボ 40点
成就说明 故事模式中以 100 以上的连击数打倒敌人

取得方法 游戏中累积连击数的条件非常宽松，玩家只要在一段时间内连续攻击敌人就能自然而然地打出好几百的连击数。

肉屋の主人 20点
成就说明 故事模式中以终结技消灭中、大型突变体累计达 20 次
取得方法 只要将中、大型怪打至濒死状态，它们的身边就会出现绿色的圆环，此时靠近它们使用投技即可，基本上会自动解开的成就。

忍びの极意 20点
成就说明 故事模式中在隐身状态下对敌人使用背投累计达 10 次
取得方法 因为道具的种类是随机出现的，所以需要一些人品，取得 2 ~ 3 次隐身道具就可以解开此成就。

手动诱导ミサイル 20点
成就说明 故事模式中接下直升机的导弹，然后再用导弹摧毁直升机

掴んだら投げろ！ 15点
成就说明 故事模式中投掷场景内的物体来累计击倒 20 个敌人

冻りついた时间 15点
成就说明 故事模式中先以场景内外形像氧气瓶的道具将敌人冻结，然后再干掉这个敌人

时计仕挂けのドローン 15点
成就说明 故事模式中将杂兵机器人打至自爆倒计时的状态后，将它们丢向敌人，累计干掉 5 个敌人即可

非人间爆弹 15点
成就说明 故事模式中将携带火焰发射器的杂兵打至自爆倒计时的状态后，将它们丢向敌人，累计干掉 10 个敌人即可

エースパイロット 15点
成就说明 故事模式中控制直升机累计干掉 50 个敌人

バーベキューパーティ 15点
成就说明 故事模式中控制敌人遗留下来的喷火工具累计烧死 50 个敌人

止まない铳声 15点
成就说明 故事模式中以加特林机枪累计干掉 15 个敌人
取得方法 推荐在 BLACK SIDE 的 STAGE2 中的第一个主线任务里刷。

溃れたトマト 20点
成就说明 故事模式中用来复枪累计干掉 50 个敌人
取得方法 推荐在 BLACK SIDE 的 STAGE1 中的第三个自由任务里刷。

炎の海 20点
成就说明 故事模式中用一发手雷同时命中 5 个敌人

地雷原 20点
成就说明 故事模式中用一发拘束器同时拘束 3 个敌人

大渔旗 60点
成就说明 故事模式中在 5 分钟以内干掉 BLACK 或 WHITE SIDE 的 STAGE2 中第二个主线任务里的章鱼 BOSS。

最终兵器 60点
成就说明 故事模式中在 5 分钟以内干掉 BLACK SIDE 的 STAGE4 中第二个主线任务里的巨型机器人 BOSS。

死刑执行人 40点
成就说明 以 KW 攻击击败故事模式中的所有 BOSS
取得方法 详见下一个成就。

燃え尽きるまで 40点
成就说明 以爆气状态下的 RUSH 攻击击败故事模式中的所有 BOSS
取得方法 只要以 KW 攻击或爆气状态下的 RUSH 攻击击败 BOSS，那么画面中会出现对应的分数奖励提示，玩家可以籍此来确认自己是否完成了目标。"所有 BOSS"不包括巨型章鱼和巨型机器人，利用选关可以提高刷 BOSS 的效率，部分任务中会有 2 个 BOSS 同时出现，记得不要漏掉了。比较特殊的是 WHITE SIDE 的 STAGE4 中，第二个主线任务的 BOSS 是道格拉斯，将他打至濒死时战斗就会结束，玩家需要做的是在他体力剩下 1/3 左右的时候以 KW 攻击或爆气状态下的 RUSH 攻击来把他打成濒死，看到画面中出现了对应的分数奖励提示就证明目标达成了。

笔者在这里提供一个列表供玩家标记已经用对应方式干掉过的 BOSS 的记录。此外，由于 BOSS 只会出现在主线任务中，因此任务的标示方法会和流程攻略中的有所不同，比如 1-1 的意思就是 STAGE1 中的第一个主线任务。

BLACK SIDE
1-1: 巨　牛 --- KW [　　] RUSH [　　]
1-3: 巴　隆 --- KW [　　] RUSH [　　]
2-1: 加盖尔 --- KW [　　] RUSH [　　]
2-3: 里　奥 --- KW [　　] RUSH [　　]
3-1: 铃　铃 --- KW [　　] RUSH [　　]
3-2: 　零　 --- KW [　　] RUSH [　　]
3-3: 马克斯 --- KW [　　] RUSH [　　]
4-1: 莎　夏 --- KW [　　] RUSH [　　]
4-2: 　零　 --- KW [　　] RUSH [　　]
4-3: 马克斯 --- KW [　　] RUSH [　　]

WHITE SIDE
1-1: 杜尔加 --- KW [　　] RUSH [　　]
1-3: 杜尔加 --- KW [　　] RUSH [　　]
1-3: 加尔达 --- KW [　　] RUSH [　　]
2-1: 欧安吉 --- KW [　　] RUSH [　　]
2-3: 杰　克 --- KW [　　] RUSH [　　]
3-1: 飞　铃 --- KW [　　] RUSH [　　]
3-1: 爱　铃 --- KW [　　] RUSH [　　]
3-2: 欧安吉 --- KW [　　] RUSH [　　]
3-3: 马克斯 --- KW [　　] RUSH [　　]
4-1: 尼古拉 --- KW [　　] RUSH [　　]
4-2: 道格拉斯 - KW [　　] RUSH [　　]
4-3: 马克斯 --- KW [　　] RUSH [　　]

RED SIDE
(BLACK): 里奥 – KW [　　] RUSH [　　]
(WHITE): 杰克 – KW [　　] RUSH [　　]
最终BOSS–BLACK: KW [　　] RUSH [　　]
最终BOSS–WHITE: KW [　　] RUSH [　　]

オールコンプリート 30点
成就说明 解锁游戏中所有可使用的角色，贝优妮塔除外
取得方法 可参考前文的故事模式指南部分以及页面下方的 TIPS。

マックスアナーキー 60点
成就说明 任意难度以任务中一次不死的前提下打通任意一条路线
取得方法 建议在进行每一个任务之前都保存一次，如果不小心被敌人干掉了，需要立即退出到标题画面读档重来。





相信原本对本作不抱有太大期待的玩家有不少，不过当时承诺的以香港为背景已经吸引了不少腰包。没想到游戏发售后素质远高于大家心中的期待，无论剧情还是内容都做出了其自身的特色。游戏本身的收集要素不少，但并不繁琐，在约会后会有较为明确的提示，所有有爱的玩家，一起向着将游戏完美努力吧。游戏之后还有多个DLC内容，届时别忘了体验哦。

无间龙头	Square Enix	动作冒险
X360 Sleeping Dogs		美版
2012年8月14日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上玩家

文 华尔兹& Brainless Cat 美编 NINA

系统说明

基本操作

X360	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
LS	选择/切换任务路线
Y	进入/劫持车辆，对话
A	滑行/攀爬（障碍物前），长按为奔跑
十字键↑	使用电话
BACK	打开地图
START	主菜单

战斗操作

X360	作用
左摇杆	移动
右摇杆	切换目标（锁定目标时）
LT	锁定目标
RT	投掷武器（手持武器且锁定目标时），贴身摔（抓取时）
RB	长按拾取武器
Y	反击（手持道具时只进行躲闪）
B	抓取敌人/利用环境（抓取时）
X	轻拳，长按为重拳或者高踢
A	长按奔跑
↓	长按丢弃武器

枪械操作

X360	作用
LT	瞄准
RT	射击
LB	进入/离开掩体
RB	装弹
↓	拔枪/收枪

载具操作

X360	作用
LT	刹车/倒车
RT	油门
LB	长按瞄准
RB	射击
LS	选择/切换任务路线
RS	鸣笛
Y	离开载具
B	手刹，长按为漂移
X	撞击
A	长按保持跳车的姿势
←→	切换电台，长按为调节音量



任务相关

游戏中绿色代表主线任务，蓝色的代表警察任务，其他都属于支线。不少情况下需要玩家先完成警察任务才会继续出现主线任务。玩家可以在大地图上对指定地点按A标注，系统就会给出最佳到达路线，这是现在沙箱游戏的必备要素了。

地图图标说明

图标	说明
	主线任务
	警察任务
	Favors支线任务
	街头赛车
	服装店
	卖车厂
	停车场
	卡拉OK
	斗鸡场
	地下格斗场
	茶馆
	按摩店



车辆相关

本作的劫车有两种方式，一种普通沙箱式的直接按Y抢车，另外一种则是按住A后，再连续按A跳到对方车上。具体会根据玩家驾驶的车辆不同发生改变，在骑乘摩托的时候会变成蹲起的状态，可以从目标车辆背后跃起。而在车辆内时则会打开一旁的门，玩家必须从侧面扑向目标。游戏中车辆在抢后只能临时驾驶，只有在卖车场购买后才能去停车场选择。此外本作的快捷移动方式为打车，靠近出租按住Y可以选择想去的地点，不过并不是任意地点，该处必须有特定图标才能前往，并且会花费身上的金钱。

战斗说明

肉搏战斗系统

如果在游戏初期的肉搏中一味猛攻，那么很快就会体验到猛虎架不住群狼的滋味，所以无论是在发动连续技的过程中或是抓取敌人的状态下，都要注意及时进行反击（敌人身体呈红色时按Y），游戏的反技判定不如蝙蝠侠，在摆出动作后有很大的硬直，不过却可以在攻击中随时插动，掌握这一点会使战斗难度大大下降；游戏的核心是利用场景中的各种环境，抓取敌人后按住A将其拖至电话亭、音响、垃圾箱等红色环境前可以直接将他们一击必杀，战斗思路便是先用环境杀敌，然后解决剩下的；按住RB拾取敌人

掉落或地上的物品可以对防御频率很高的敌人发动更有效的攻击，不过此时按Y只能进行躲闪，没有反击效果；后期将雕像还给拳馆，逐步习得新的招式可以让战斗如鱼得水。



基础连续技

	作用
X→长按X	扫堂腿
X→X→长按X	勾拳（抓取时）
X→X→长按X	撞膝
X→X→X→长按X	侧踢
X→X→X→X→长按X	飞踢

敌人类型

游戏中除了小弟级别敌人外还有其他四种类型的对手，下面就带大家了解一下不同对手的特点。

Striker: 比小弟能力稍强一些，所有类型的攻击对其依然有效。

Armed Thug（持械敌人）: 不要对其使用蓄力时间较长的攻击，采用轻拳连击和反击的攻击方式最为稳妥。

Brawler（双臂交叉图案）: 攻击伤害较高，同时又能招架得住几乎所有连击技能；弱点是无法防御抓取，利用勾拳或者贴身摔可以轻松将其战胜。

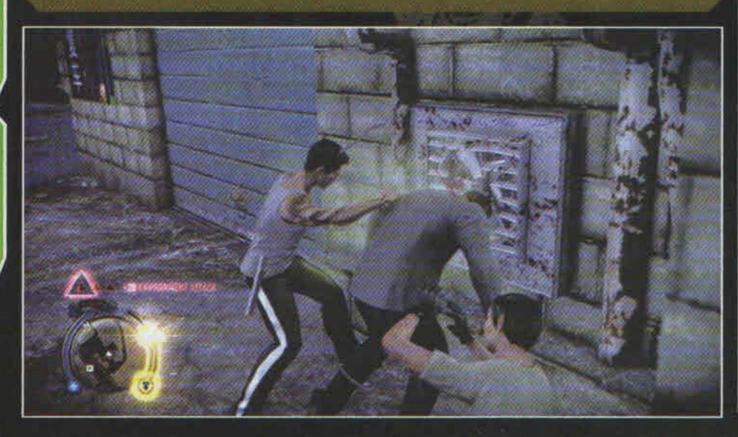
Grappler（摔跤图案）: 玩家既不能对Grappler的抱摔动作发动默认反击，也不能对其进行抓取，当被敌人抱住时注意使用QTE进行挣脱和反击；Grappler的弱点是无法防御抓取外的任何攻击，多使用蓄力的连续技可以对其造成不小伤害。

枪械战斗系统

本作的枪战与大部分第三人称射击游戏类似，进入枪战就会变成晕血系统，一段时间不挨打体力会自动回复，但只能恢复到特定血量。游戏射击部分最大的特色为跨越掩体射击，跨越掩体后会进入类似子弹时间的慢动作效果，玩家在此状态下可以更容易杀敌，算是本作枪战的精髓，需要好好利用这一点。此外游戏大部分情况下是从空手状态下进入枪战的，所以首先要做的就是夺取敌人手中的武器，按B用投技直接抢夺，或者跨越掩体后将对方扑倒都可以拿到武器，玩家在没子弹的时候也不妨尝试一下。

气场槽

无论是肉搏还是枪战，玩家在战斗中有好的表现都会增加气场槽。气场槽满后可以徐徐恢复沈伟的体力，略微增加攻击力，并且可以对原先无法使用投技的敌人发动投技。是比较重要的系统。肉搏战需要玩家多变化不同的动作，战斗越华丽流畅，获得的气场槽越多，多使用环境杀可以有效的增加气场槽。枪战则是根据爆头以及利用环境杀敌来增加气场槽。



UPGRADES 升级系统

COPS UPGRADES 警察技能

名称	作用
初始技能PHONE	可以使用手机
上排1.FAST DISARM	缴械敌人的过程中不发生争夺。
上排2.SLOW MOTION FOLLOW U	持枪缴械或击中敌人后，长按LT可以进入子弹时间。
上排3.RECOIL COMPENSATOR	枪械后坐力减小，射速提升。
上排4.INCREASED FOCUS	增加持枪翻越障碍和缴械时的子弹时间。
上排5.OVERPRESSURE AMMO	使用+P标记的子弹上弹，增加射击伤害。
下排1.SLIM JIM	在不触发警报和打碎车窗的情况下迅速盗窃车辆。
下排2.ACTION DISMOUNT	在持枪并高速行驶的情况下使用跳车技能后进入子弹时间。
下排3.ACTION HIJACK REDUCED HEAT	被警察围堵的情况下使用跳车技能可以降低通缉等级。
下排4.INCREASED RAMMING	增加开车时的撞击威力。
下排5.POLICE TRUNK KEY	可以从警车的后备箱中取得枪械。



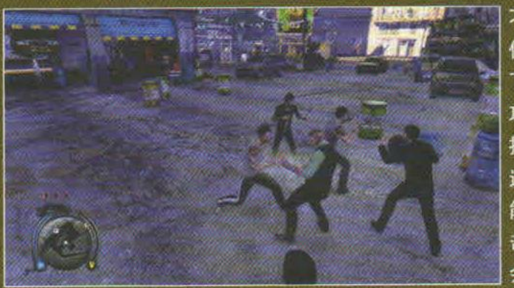
TRAID UPGRADES 黑帮技能

名称	作用
初始技能COUNTERS	按Y进行反击
上排1.STRIKE DAMAGE BOUNS	增加玩家的肉搏伤害。
上排2.SURPRISE EXCHANGE	肉搏时按住LT+A翻滚至敌人后方。
上排3.MELEE WEAPON SPRINT	奔跑时可以发动威力更大的近战武器。
上排4.CHARGE KICK FOLLOW UP	解锁基础刺踢体术之后的跟进攻击（长按X→X）。
上排5.MELEE WEAPON BOOST	提升近战武器的攻击力和持久力。
下排1.STRIKE RESISTANCE	降低非持械攻击对玩家造成的伤害。
下排2.RISING KICK	被击倒后按X可迅速起身。
下排3.MELEE WEAPON RESISTANCE	降低近战武器对玩家造成的伤害。
下排4.COUNTER RECOVERY	反击失败后的硬直时间缩短。反击失败后能快速避免硬直。
下排5.CLIMBING ELBOW	长按LT和B，给予对方致命肘击。

MELEE TRAINING 体术训练

名称	作用
初始体术SWEEP KICK	能绊倒多人的扫堂腿（X→长按X）。
上排1.CHARGE KNEE STUN	有眩晕效果的撞膝（X→X→长按X）。
上排2.STUN STRIKE FOLLOW UP	有眩晕效果的跟进攻击（X→X→长按X→X）。
上排3.SPINNING HELL KICK	对正面多个敌人造成伤害的回旋踢（X→X→X→长按X）。
上排4.JUMPING POWER ROUNDHOUSE KICK	增加旋风踢的威力（X→X→X→X→长按X）。
上排5.DOUBLE JUMP KICK	高跳双前踢（A+X→X）。
下排1.TACKLE STRIKE	截锋式攻击（长按A+B扑到敌人后按X）。
下排2.LEG BREAK	对周围敌人起震慑作用的断腿攻击（B→X→长按X）。
下排3.DISARM TAKLE	扑到敌人后将其缴械（长按X→B）。
下排4.STUN GRAPPLE FOLLOW UP	使用带有眩晕效果的体术成功击倒敌人后长按B。
下排5.ARM BREAK	断臂攻击（B→X→X→长按X）。
最终体术DIM MAK	连续攻击敌人的反击（B+Y）。

招式心得：(X→X→长按X→X)这招可以秒所有普通杂兵，建议早日学会，(X→X→X→长按X)回旋踢的范围很广，可以用来对付不少不能用投技的摔跤型敌人。可以震慑周围的关节技也可以一用，不过必须是可以使用投技的情况下。助跑后连续攻击两次的飞踢拥有很快的发动速度，部分情况能踢到对方的攻击，建议早点学会。



FACE ADVANTAGES 气场效果

1.FACE METER	气场槽（地图右侧黄色进度条）爆满后自动触发，降低敌人攻击欲望同时恢复体力。
2.FINE FOOD	所有食物以及凉茶的有效时间翻倍，功能饮料效果增加50%。
3.DISARM	发动FACE METER后可以通过抓取或反击让敌人缴械。
4.CAR VALET	小弟会随时随地提供送车服务（仅限车库里拥有的车辆）。
5.TOUGHNESS	发动FACE METER后敌人对玩家造成的伤害减小。
6.EXTRA SPECIAL MASSAGES	做按摩会额外增加50%的气场槽。
7.UNINTERRUPTIBL	发动FACE METER后玩家的近战攻击不会因为敌人的攻击而中断。
8.EVERYTHING JUST GOT BETTER	所有食物的持续时间延长三倍，饮料和按摩效果增加两倍。
9.UNSTOPPABLE	发动FACE METER后玩家的攻击力提升，同时敌人失去防御的能力。
10.DAI LO	买车和衣服会有40%的折扣。

主线流程攻略

各单位注意，目标携带刀具从南边出现。

“放轻松，老朋友，别忘了我们是一起的。”沈伟正在与同伙交货当中，不过这次交易早就已经在警察的监控当中，突然出现的巡查人员搅乱了这里交易，与沈伟交易的家伙居然挥起菜刀将巡查人员活活砍死，此行为激怒了一旁观察的警方，大部分警方集体出动要将众人抓捕归案。

开始是普通的奔跑教程，玩家需要按住A快速奔跑的同时别忘了按下A键来跨越障碍物以及推开门。一路狂奔后沈伟最终还是被警方逮捕。

画面切换到监狱，“真不敢相信，你怎么会在这里，你怎么回来了?”沈伟在监狱里遇到了他的老朋友马龙，马龙为在这里遇到15年未见的老朋友显得很开心。“所以，你是被美国驱逐出境的?”沈伟在与马龙的攀谈中除了聊了聊一些以往的旧事外，还提到了温斯顿，沈伟顺便还向马龙打听了Sun on yee中Red pole的事情，马龙说Dogeyes和温斯顿都是Red pole之一，Dogeyes是温斯顿的死敌，双方不停地在斗争中。之后沈伟表示想投靠温斯顿，马龙义不容辞的答应了。

在审问室中，Pandreaw警督道出了沈伟作为卧底的真实身份，通过马龙接近温斯顿正是Pandreaw警督交给沈伟的计划之一。沈伟走后，Raymind表达了对沈伟能力的不信任。

出狱过后，沈伟跟着马龙去见温斯顿，途中马龙在去见心仪的妹子时遇到了找茬的混混，沈伟只好拳脚相助。这里是游戏战斗的教学关卡，在熟悉了按住X的重攻击系统后，玩家便可将剩下的敌人打倒，之后还会有摔投的教学，按B将敌人抓住后可以按X给予通缉，按RT猛摔在地，或者按住A奔跑将敌人砸向场景角落，最后一个出来的敌人，玩家需要抓着他撞向柜台前的红色区域对其使用环境终结一击。

在门口，手下Conroy将沈伟拦了下来。“这是沈伟，我之前和你提过他的，还记得吗？他不是什么外人，他和我们一起长大”马龙不停解释道。“我怎么不记得你?”远处坐着满是纹身的金发男人发话了，他就是温斯顿朱。“等等，我想起来了，你有个姐姐对吗?”温斯顿想起了小时候的沈伟以及他的妹妹。在问到其妹妹的事时，沈伟表示她已经死了。“Conroy，你不是要去夜市吗？不妨带上沈伟吧。”

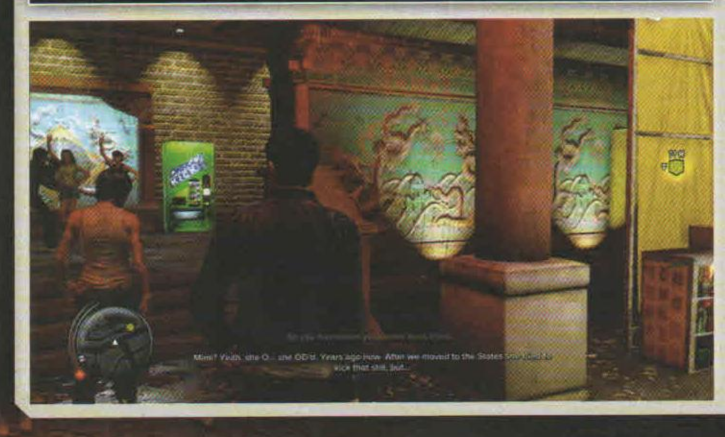


跟着Conroy前往小巷子里，Conroy明显对沈伟看不顺眼，并且想用拳脚对沈伟进行“考验”。这里主要是截击对方攻击的教学，在敌人呈红色状态下按Y即可反击，与《阿克汉姆》系列”如出一辙。

战斗结束后，温斯顿出现阻止了这场斗殴，接着之前提到的DOGEYES出现，叫这家伙是混蛋已经便宜他了，DOGEYES话语中不停透露着对沈伟姐姐的侮辱，而Dogeyes现在正在与温斯顿抢夺夜市的地盘，温斯顿在向他们予以警告之后，派马龙和沈伟去夜市告诉大家，自己才是这里的老大而不是DOG EYES。

跟着马龙去夜市收取保护费，第一个家伙显然很爽快的答应了。另外几个已经被DOGEYES安排好了打手，将那些打手放倒，告诉他们谁才是老大吧。之后去随便换件衣服。在路口遇到了Conroy，他表示了对沈伟的极其不信任。

Night Market Chase



接下来将午饭送到餐厅，面子任务做完后，就可以去见温斯顿了。他提到有个叫明的和他有毒品生意上的来往，温斯顿怒斥着自己的不满，并且叫沈伟去给明一点颜色瞧瞧。

前往小摊店打探明的下落，之后找到明后会上演一场追逐战，追至角落会有战斗。第一场注意最后要把一个用环境终结技撞向垃圾箱内才能继续追逐明。最后与明的战斗中需要优先消灭其他混混，这里有诸多环境终结技可以使用，明比较喜欢使用防御，多用反技来解决他吧。战斗结束后沈伟警告了明温斯顿才是这里的老大，尽管Ming对Dogeyes有所顾虑，最后还是答应了。不过沈伟又被警察抓了个正着，这次他在警署中遇到了藤探员，藤目前还不知道沈伟的特殊身份，直到P探员出现，他让藤放了沈伟，并道出了沈伟是卧底的真相。和其他警察不同，藤希望可以帮助沈伟不再做这份危险的工作。P依然坚持自己的想法，并告诉沈伟一定要小心再小心，下次可没人会像这样救他出来。

Stick Up And Delivery

醒来之后，先去接绿色的任务。马龙说他有个重要的“财神”要来，Dogeyes 装载着他偷走的大家伙来了这里。

开车和马龙去仓库，这里会有场战斗，利用环境杀和敌人掉落的武器即可轻松解决。架打完后还有场追逐戏，玩家在驾驶过程中按 X 会向前越近一段，可以用来冲撞前面的车辆，沿路出现的车辆都可以用这个办法撞毁，在将制定车辆撞毁后才搞明白，原来马龙口中的大家伙不过是为了抢几箱廉价手表，警察出现后我们需要做的不是逃跑，而是将围追的警车撞坏。任务完成后马龙将其中一块手表给了沈伟。

Mini Bus Racket

温斯顿对沈伟上次去夜市受保护费任务完成的很满意，他肯定了沈伟的能力，这次他将勒索巴士的任务交给沈伟，“你只要选个好的路线，他们便会付钱给你。”

先开车前往指定地点，团伙会下去料理对方，前往下一个地点则需要沈伟亲自下去战斗，同样先用环境杀减少敌人数量即可。下一个地点其他人会下去打，而沈伟负责追逐前方的 BUS，在连续撞击玩巴士后还会有大量敌人的车辆出现，同样的方法将他们撞坏即可。完成任务后沈伟在警局与 Teng 接触，这次两人消除了误会，并建立了合作关系。

Poostar Lead 1 Identify Supplier

先去和明对话，之后前往篮球场找到 Popstar，需要他验证明提供的货。他告诉沈伟可以帮忙，不过需要沈伟去逼着欠债人还债。找到对方后，将这里的一个打手直接推到电话亭里，让欠债人还钱。之后将钱交给 Popstar，回来的时候看到了供给 Popstar 货的 SHEN FEN。Popstar 很满意沈伟提供的货，不料话说到一半警察突然出现来搅局，这里需要在警察抓你的瞬间按 A 挣脱，随便抢辆车逃跑吧，将追击的警车撞毁即可。最后需要打电话给腾，将 Fang Shen 的事情汇报给藤之后将原料给 MING。

Poostar Lead 2 Take down Popstar's Supplier



这次需要抓到 Fang Shen，先去将这里的几个混混打跑，之后开始对监控装置进行 HACK，HACK 的方法其实很简单，随便输入 4 个不同的数字，红色代表没有这个数字，黄色代表有这个数字，但是位置不对，绿色代表正确的号码，玩家只需要变换黄色数字的顺序以及尝试不同的数字组成号码即可，很简单。比如先输入 0123，如果 2、3 是黄色的，那么就试着将 2、3 变换位置，0、1 是红色的，就试着输入 4、5，不对再输入 6、7，直到成功为止即可。

接着回家开始调查监控录像，选择正确区域后指认那个手持箱子的 Fang Shen 即可让警方将其抓获。

AMANDA

出门不久遇到了 AMY，他表示想去这里的中国拳馆，需要沈伟帮其带路，先去取车库中的摩托，沈伟顺便介绍这里的几个地方给初来乍到的 AMY。来到拳馆中，原来这里的师傅在沈伟去美国前就已经是他的老师了，师傅希望沈伟可以教教这里的学生，任务要求玩家按住 LT 锁定师傅的同时，向其他方向拨左摇杆加攻击键攻击后方的队友。之后是移动攻击的教学，接着需要用 X→按住 X 的扫腿来攻击。最后将这里的成员全摆平即可。之后和师傅聊到这里有许多的雕像被偷走了，师傅希望沈伟可以将这些雕像找回来，之后游戏中，玩家每找到一座新的雕像都可以回拳馆来学习新的招式。另外，沈伟以后可以打电话给 AMY 约会了。



CLUB Bam Bam

温斯顿一个叫班尼的手下，如今这家伙居然背叛温斯顿在 CLUB Bam Bam 为 DOG EYES 做事，这让温斯顿大发雷霆，沈伟需要去做些什么。

来到 CLUB Bam Bam 门口，谎报自己是 DOG EYES 的人后便可进入 Club。接着需要前往 VIP 室，搭讪卡拉 OK 的女主人（穿旗袍的妹子）便可进入，顺便还能打探班尼的情报。沈伟还要在这唱首卡拉 OK（卧底的生活真丰富多彩），玩家将光标对准白线即可演唱成功。接着前往 VIP 区域，在这里找到班尼，并且告诉他惹火温斯顿可没什么好下场，班尼听到温斯顿的名字显然吓坏了，接着就是一场一对多的战斗。这场战斗利用鱼缸和音响的环境终结都能重创对手，下去后的战斗建议优先将手持刀具的家伙打倒，拾取刀后解决剩下的。在厕所的战斗使用小便池和马桶都可以很有效的将敌人一击必杀，只是无法对穿西服的敌人施展投技，不妨留在最后解决。抓到班尼后沈伟告诉他温斯顿并不打算杀他，而是让他继续跟随帮派。

夜晚与 Raymond 会面，沈伟有些受不了温斯顿与 Dogeyes 之间每天没完没了的争斗，“心态对于你现在的身份非常重要，对我对你的工作都非常重要。”Raymond 表示沈伟责任重大，这是沈伟的职责，也是警察的规则。“你是警察，而我是卧底警察，这规则就不同了，你 TM 真的关心我的死活吗？”沈伟愤怒地发泄着自己的不满，“我们不一样，你懂了么，说完了？”“说完了”。这次会面使 R 与沈伟之间的矛盾越发激烈。



Popstar Lead 3

先进入装在鸡的车里，在里面等 Popstar 出现，跟着他的车辆一路来到码头，按 A 跳到箱子上面后躲在掩体后面，之后调出电话菜单选择 RT 拍照，将他们交货的过程拍下来，接着下去再拍一张等他们交货完成进入车子即可。来到码头装醉呕吐恶心一下看守，接着爬上一个高出观察另外一宗交货，这里交货失败后直接把对方给杀了，沈伟必须用手机将左边的犯罪现场拍下来。完成后打电话给 TENG 汇报任务，之后继续开"鸡车"离开，路上还要把条子的车撞坏。

完成后去找温斯顿，"你们有闻到什么味道吗？"温斯顿问道，之后他将鼻子凑向沈伟，"我闻到了，你知道出卖我是什么下场吗？"，"自从你来了之后，我们的人开始接连被捕，温斯顿，我知道是他出卖了 Popstar。"Conroy 向温斯顿表明沈伟背叛了他们，并将其按在了桌子上。"我让你见 Popstar，如今他却在监狱里。"MING 在一旁直指道。"是吗？将 Popstar 出卖后谁从中获利最多？他被抓后，你可以接管他所有的货物，没人再会妨碍你，你和 DOGEYES 将要接管供给城市的所有货物。"沈伟将这件事嫁祸给了 MING，温斯顿用眼望向了 MING，没等 MING 狡辩完，他就被温斯顿一枪爆头，之后温斯顿转过身来告诉沈伟，"忠诚是最重要的。"



Listening In

一觉醒来后 Raymond 要求沈伟去拿指定的包裹，里面是窃听器，他要沈伟装在温斯顿的家里。前往指定地点取得包裹，顺便勾搭了这里的妹子（以后可以和她约会）。不过突然出现的小偷将包抢走了，不得不上演一出追逐场面，追至角落后将对方打倒便能取回包裹。

之后从房顶进入温斯顿的住所，旋转左摇杆将通风口拧开后，通过左右摇杆来寻找正确的频率，玩家只要寻找数值最小的频率即可，全部完成后将盖子装回去。离开的时候还需要将门锁撬开，轻轻向上推右摇杆让指示呈绿色，然后再拨到左边来操作下一个即可。安装窃听器的整个过程有时间限制，一定要快。

ENTERED RACING SCENE

藤问沈伟知不知道地下赛车的事，又一起案子与地下赛车有关，需要沈伟去查。发短信问马龙有没有赛车的高手，之后打电话给 ACE 约战，乘旁边那辆跑车前往 ACE 所在处，这里会遇到另外一个赛车手 Hotshot，接着就是速度之间的较量，这场比赛同样可以选择直接将对手撞飞后赢得胜利。



Chain of Evidence

之前代玩家进入 VIP 室的旗袍妹子蒂凡尼给沈伟打来电话求助，前往 BAM BAM CLUB。原来查瑞将一把枪交给了蒂凡尼，她不知道该如何处理这把枪，正好，沈伟不但获得了枪，还接受了蒂凡尼一个大大的拥抱，运气真不错。

打给 Raymond 询问查理为什么会有枪的事情，来到指定地点后等待着沈伟的是 Pandreaw 警督，接着便是枪械训练。从射击到盲射，再到翻越掩体后的子弹时间射击训练，注意子弹时间内需要射死两个敌人。最后将车子的轮胎打爆即可完成。

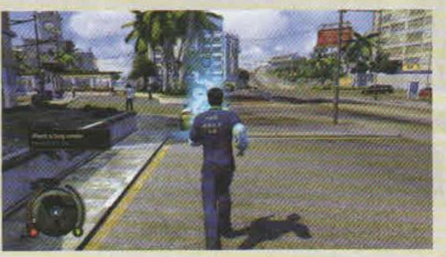
Payback

进来后听到温斯顿在旁边不停怒斥着对方，Conroy 告诉沈伟 Dogeyes 晚上拿着枪对温斯顿老妈的餐馆扫射来着。温斯顿打算报酬，沈伟则提议去将他们负责做药的家伙抓来。

接着前往工厂。开门进入没等说话双方便开始大打出手。在这里拳脚战斗并没有太大的难度，第二场战斗中的火炉是可以无限使用的，玩家可以充分利用这一点。在翻越掩体将持枪的家伙放倒后转为使用手枪战斗。首场战斗自然不会太难，建议玩家可以破坏敌人身后的瓦斯罐，顺便熟悉一下翻阅掩体后的子弹时间系统。在最后我们找到了负责造药的 Siu Wah，不过这家伙显然不愿意就这样投降，撒腿就跑。一路狂追的过程中可以无视其他敌人，找到这家伙后可以将他俘虏射击其他敌人，把他拖出去。没想到条子又来捣乱了，Siu Wah 抢了警方摩托后沈伟继续追击，在接近对方车子时按住 A 可以做出将要跃起的动作，在足够近的距离下再按 A 即可跳到对方车子上。在将警车的车撞坏后终于将这家伙带回了温斯顿那里。路上和他对话才知道，虽然 Dogeyes 会支付他薪水，不过他的产品都是给一个叫大笑李的家伙。温斯顿对沈伟的表现大加赞扬，同时奖赏了他一笔钱，而 Conroy 也开始对沈伟树立了信赖，并为自己之前所作的事感到抱歉，看来沈伟已经逐渐取得了组织的信任。

Hotshot Lead2 Go to the street construction

首先开检修车前往指定地点冒充工人在 HOTSHOT 的车上安装窃听器，这里依然是调频率的迷你游戏，和之前一样。接着跟着马龙的车辆，打电话向藤报告即可完成任务，接着回去睡觉即可接下面的任务。



Uncle Po

先回去睡一觉才能继续接下来的任务（如果找不到家在哪就退出，读取记录后会自动来到家里）。

温斯顿正在给他的上级打电话，从他挂电话的口气来看似乎是发生了令他很不爽的事情，他在怒斥了多嘴询问的Conroy后，带着沈伟一起去po叔。

见到po叔后，po叔问沈伟："你知道Roland Ho吧？他有个征收债务的工作，需要我帮忙，我把这件事交给你了"这个老江湖明显对沈伟留有戒心，下意识将沈伟支开单独与温斯顿谈话。

开车去找Roland，途中温斯顿打来电话告诉沈伟事情搞定了。找到Roland，他告诉沈伟这里有许多厉害的武器商人，他让沈伟去找一个叫PATSY WONG的人。

到达指定地点后需要追车，这里玩家需要通过按LB出车窗外瞄准后按RB射击的方法将沿路出现的敌人车辆都射爆，由于射击时会自动进入子弹时间，没什么难度，最后追击PATSY车的时候需要接近后跳到他的车子里，和之前那次一样。

夜晚与Raymond见面，他问起了关于工厂的事。然而一系列争论使得两人的矛盾越发激化。

BRIDE TO BE

温斯顿的老妈找沈伟帮忙，他让沈伟帮忙开车载温斯顿的未婚妻PEGGY去买一些婚礼上要用的东西。

出去后与PEGGY对话得知她想先去婚纱店，到了婚纱店后得知PEGGY想要的黑兰花已经被人先拿走了，这让PEGGY非常不开心。接着去蛋糕店取蛋糕，不过蛋糕居然被人抢走了。接着上演追逐大戏，同样是在接近后跳到对方车子上，由于对方车子里这个女人太吵，沈伟将她从车上踹了下去……

为了取得寺内的一朵黑兰花，沈伟不惜将自己打扮成高僧的样子，面对里面僧人的质问居然随便邹了几句和尚话就蒙混过去了。佛门境地怎能乱闯，在沈伟取得黑兰花后还是被高僧发现了，高僧战斗能力都很强，而对方还会使用反技，需要小心。逃出后摆平警察，将PEGGY送回去后她对沈伟大加赞扬，"我现在懂了，为什么温斯顿这么欣赏你。"这一天折腾的，看来要取得老大女人信任还真不简单啊。



Water Street

纯粹的赛车比赛，对手都比较水，不难获胜。

The Wedding



先去中环服装店去换件得体的衣服，之后便是去参加温斯顿的婚礼了，婚礼上po叔也来到场庆祝，温斯顿让沈伟去将车后面上级最喜欢的酒拿来，不过就在拿到酒时，婚礼现场发生了不测。

从旁边的架子上去爬到开着的窗户里，这里遭到了帮派袭击。先是肉搏战，利用吊灯前的装置可以发动一个很炫的终结技，一定要试一下。跳下去后持刀的那名敌人防御频率很高，优先解决其他敌人吧。拿起他的刀来到下一个房间，先对着那个最近的敌人来两刀便能取得其手中的手枪，赶紧躲在掩体后面射击吧。

找到温斯顿和PEGGY时他们已经身中数枪，浑身是血奄奄一息了。"伟带走PEGGY她不该死在这里"说完临终前的嘱托，温斯顿静静地闭上了眼，也许对于一生都在混帮派的他来说，能和妻子死在一起，算是最大的宽恕吧。离开这里的路上接连有几场枪战，在最后还需要扶起受伤的po叔冲出这里，敌人会接二连三的袭来，可以积极移动射杀。

Hotshot Lead 4 Meet Ace

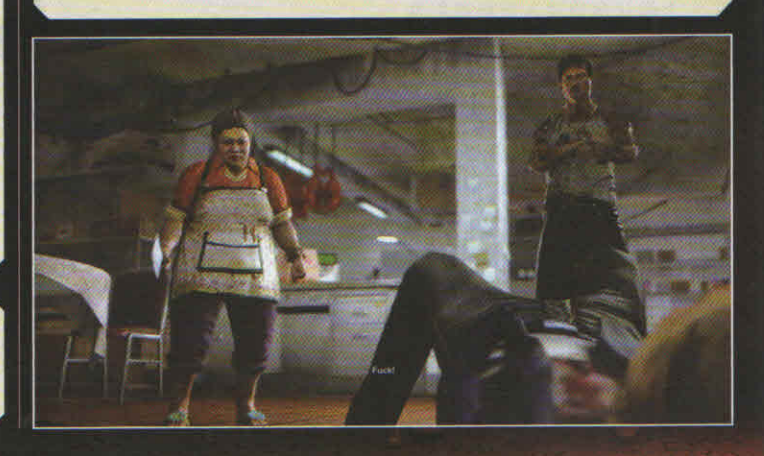
ACE在电话中说有人要杀他，通过之前在他车子上装的导航系统找到他（观察右下角的数值，数值越低代表离目标越近），之后在与ACE旁边那个女人对话中找到她的位置（范围内的绿色人标志按A，一个一个试即可）。来到车祸现场得知原来是HOTSHOT在比赛中蓄意杀死了ACE，在对着失事的车辆牌照后，打电话给腾汇报情况。接着打电话给HOTSHOT，他让玩家去找一辆快点的车去见他，车祸现场上方停车位正好有一辆，就选那个吧。之后一路跟着对方，在后期会有警察出现，故意加速将HOTSHOT的车子拦截后交给警方，自己逃跑即可。

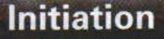
Mrs.Chu's Revenge

朱大妈沉寂在丧子之痛中，沈伟说他看到那天婚礼上袭击的人中有一个可能是Johnny。朱大妈他希望沈伟能将那个叛徒带到她面前。

打电话给Ricky要Johnny的电话号码，不过这次一样只能找到大概的范围，继续跟着导航走，在打电话的途中明确他的地点。Johnny所在处有不少敌人等着，对付他们简直不费吹灰之力。在码头附近需要将持枪的警察用跨越掩体的方法将枪抢过来与对面的敌人枪战，多利用跨越后的子弹时间便可。Johnny会开车逃跑，沈伟继续上演追逐戏码，接连射爆几个其同伙的车后跳入Johnny的车中就能带她去见朱大妈了。

朱大妈面对这个叛徒简直和见了猪肉一样，几声惨叫后，朱大妈为自己的儿子亲手杀了这个叛徒。



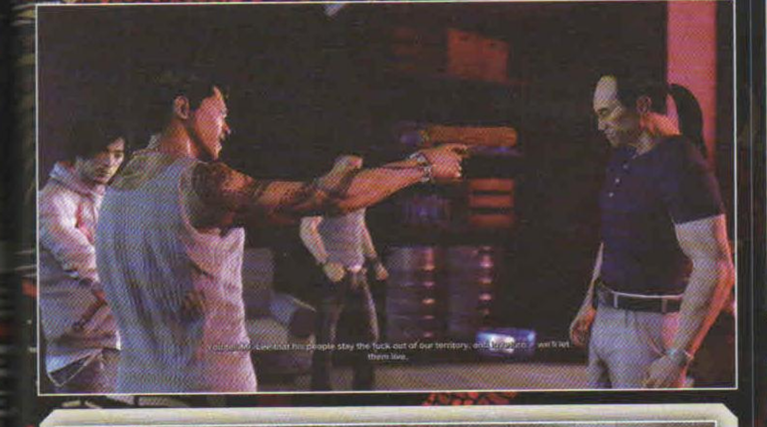


Meet the New Boss

马龙与Conroy正在争吵不休。“听着，温斯顿死了，我们大家更应该团结。”沈伟制止道。“我们无法让18K离开这里”你为什么确定是18K的人，“我们所有人都见过他们，连蠢货马龙都认识他们，我们最近与他们有些小冲突，不过大概没事，只是没想到会发生温斯顿死的事。话音刚落，眼前这个梳辫子的人说道：“我是李先生派来的，你知道大笑李吗?他是Sun On Yee的BOSS Red Pole之一，现在李先生要向温斯顿讨些债来。”“你告诉李先生，带他的人离开我们的地盘，不要回来，我们就放他们一条生路！”大战一触即发。

怒斥完对方后，沈伟等人需要杀出去，这里敌人众多，先将2楼的敌人优先解决掉之后躲在旁边护栏掩体那里向下射击，之后还会有一波敌人出现。杀完后在外面的枪战可以利用越过车子的子弹时间来打，速度快点，不然敌人会从旁边向你逼近。最后马龙开车载着沈伟逃跑，玩家在车里向外射击即可，这里子弹是无限的。飙车戏码结束后，沈伟下车继续追击那个辫子男，追至角落后展开战斗，对方实力其实很水，玩家只要反复用投技抓起揍他就行了。警察到后继续逃跑，最后沈伟被Sun On Yee另外一个Red Pole江女士所救。

之后沈伟与江女士达成了共同战线。



Loose Ends

马龙告诉沈伟有个叫NAZ的骗了他，看来又要沈伟去给他擦屁股了。前往其所在处，对方开始逃跑，驾驶摩托将沿路的敌人击毙，在经过一个大坡跃起时向对面大型红色油罐射击就能把NAZ制服，俘虏NAZ往外移动，附近有不少油罐可以利用，驾车驶来的敌人在他们未下车前将车射爆即可。之后找辆车，将NAZ扔到车的后背箱里，接着打电话给藤，将NAZ交给藤即可。

Final Kill

从朱大妈口中得知，婚礼上的袭击事件与DOGEYES有关。刚找到DOGEYES，这家伙撒腿就跑，接着上演海面上的追逐战，一直紧跟着即可。下船后继续追，后面有几场杂兵战，多利用周围的环境杀吧。打完记得按Y键开门，最后会抓到DOGEYES，不过突然出现的敌人打断了他们的对话，这场战斗先用环境杀干掉DOGEYES以外的敌人，DOGEYES有武器在手，还是以反击为主吧。将GODEYES扔到车的后背箱后开车载他去见朱大妈。当然，一样是被菜刀剁死的结果。

Initiation



Uncle po想见沈伟，在医院将沈伟提升成了Red pole之一。出医院后沈伟将这个好消息马上告诉了马龙，并相约在按摩馆见面，两人庆祝过后，沈伟与旁边的按摩小姐对话，支付完按摩费用按摩后便可出开车广场。这里的战斗很简单，不过会有个BOSS级的人物Yung出现，玩家的投技对其无效，并且防御频率很高，多以反击为主吧。对方身手明显不亚于沈伟，危急时刻马龙开枪将其一枪爆头，对于第一次用枪的马龙来说，这一枪似乎对他而言略显沉重。之后众人参加了入帮派仪式。

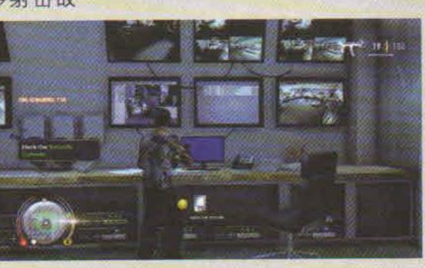
夜晚与Romand的谈话中得知需要接近一个叫Sonny WU的人，并且警方考虑逮捕马龙来获得情报，遭到了沈伟的极力反对。

Dockyard Heist

打电话给马龙，去抢一批18K的珠宝。到达指定地点后先潜入进去，前往工具室，一路上都可以按Y说谎骗过去。撬开锁，取得切割工具后与马龙回合，在切开集装车箱前需要先干掉几个18K的家伙。这里由于手上有切割工具，对方不能防御，战斗可以说是非常轻松。这里有多个集装车箱需要切开，中间会有战斗。找到货后，马龙被突然出现的敌人困在集装车箱内，带走了，沈伟马上骑摩托开始追。在靠近集装箱车后按住A后跳到车上即可。救下马龙后，马龙对沈伟说他们是这辈子最好的朋友，然而两人才分开不久，马龙就被警察抓了起来，这让沈伟心里很不是滋味。

Intensive Care

Ricky发短信给沈伟约见面，结果到了以后却没人，接到电话才得知18K的人正要袭击Po叔。火速赶到医院。医院里是以枪战为主，先将面前这个家伙的枪夺过来，一路杀进去注意多射击敌人身边的瓦斯罐即可。见到Ricky后他告诉沈伟为了支撑Po叔的生命必须去恢复供电。这里有时间限制，大部分敌人可以用越过掩体慢动作射击来解决。恢复供电的过程与之前黑客一样，黄色代表有这个数字但位置不对，红色代表没有这个数字。恢复供电后去与Ricky会和，战斗中会有散弹枪可以拿来用。两人联手搞定剩下的敌人。



Important Visitor

一觉醒来Ricky发信息要沈伟一起去见Sonny Wu。Sonny Wu正是警方需要沈伟接近的人，在这里还有一位Sonny Wu生意上的伙伴King，Sonny要沈伟代King去高兴高兴。开车载King前往K-BAR，先带他去VIP室，然后还要去舞池里找几个妹子去陪她，这还不够，沈伟还得陪唱歌。一曲过后给King拍几张照片就算完成任务了。走出去后会有几个混混需要打跑，接着将King送回去，King对沈伟的表现大家赞赏。

Fast girl

帮忙去接 Ricky 的女友 Vivi，Sandra 一起去刺激一下，找一个叫 ALEX 的去赛车，这场赛车比赛路程较长，不过 Ricky 的车子性能优异，拿第一不成问题。接着会遇到警察，只能上车载着 Vivi 和 Sandra 逃跑了。将她们送回去后，以后可以打电话和 Sandra 约会了。



Bad Luck

江姐找沈伟谈话，提到要将临时领导人 Two Chin 从领导人的位子上拉下来。而搞定这一切的方法居然是去扰乱这个迷信鬼家里的风水。

江姐还请了位风水师傅和沈伟一起行动。到 Two Chin 住所后先按门铃编个谎进去，面对紧锁的大门从旁边的墙上翻进去开门即可，将门锁撬开，带着风水师傅进入宅子里面；进去之后先故意将几个罐子打破，"4"在中国代表"死"不吉利，所以留下 4 个罐子；之后将中间放有雕像的门像开宝险箱一样打开，接着爬上去将钟表的时间调一下，再去从钢琴旁边将钢琴抬进去就算完成了对他风水的诅咒了。完成后有看守会往屋子里看，按 LB 躲在沙发后面就行了。出去后还得黑掉监视器。

回到家里 Two Chin 看到这惨状后大发雷霆，说他要仔细想想这到底有什么寓意，看来我们的计划成功了。

不过此时沈伟接到了江姐的电话，PO 叔已经去世了。

Conflicted Loyalties

Sonny 告诉沈伟他和大笑李有着不可告人的交易，大笑李从 Sonny 这挑女人，而 Sonny 从他那里拿货，Sonny 声称这些赚到的钱可以帮 Vivi 成为明星。于是他编了个借口让沈伟去 Vivi 家安装摄像头。

与保安对话发现无法进入，只好从旁边的工地爬进去，找到窗户进入室内后先黑掉电脑，之后就是在壁橱下面安装窃听器，安装到一半的时候突然有人来了，动作要快，完成后马上跑到 2 楼躲起来。Sonny 让沈伟安装摄像头的目的估计正是要把 Ricky 和 Vivi 的事情拍下来。在楼上楼下各安置好两个摄像头后，趁着 Ricky 进屋后溜出去。



紧接着沈伟找到 Pendrew，对 Pendrew 说出了 Sonny 与大笑李的合作关系，以及他让沈伟去 Vivi 家安装摄像头的事情，Pendrew 想要沈伟偷拍录像的备份，而沈伟提出拿马龙交换。

回家操作电脑将视频备份给 Pendrew，途中 Vivi 突然来家里找到沈伟，原来是 Sonny 派 Vivi 来勾引沈伟，得知这一切的沈伟并没有为难 Vivi。

The Funeral

Raymond 打电话通知沈伟已经将马龙释放，之后载着马龙去参加 PO 叔的葬礼，途中要去换一件得体的衣服。在车上马龙提到自己不想再跟着组织了，想尝试改变，和自己心爱的人做点生意什么的。

葬礼现场不仅全部上级到场，就连 18K 的人和警察都在一旁。

剧情结束后就是要抵挡 18K 的火拼。这里的枪战由于处于至高的有利位置，要将对手全部摆平并不算难事，注意有一些掩体是会被敌人打掉的，不能过于依赖。往前走一段会看到有个敌人背对着你，别忘了抢他身上的武器，过一会儿还能找到把榴弹枪，这对之后的战斗非常有用。最后阶段会有多名敌人躲在车子掩体后面，玩家快速冲刺靠在最前方掩体后，用榴弹对着车轰就能很轻松将他们全部搞定。

Civil Discord

Conroy 通知沈伟大事不妙了，沈伟赶到后秃顶大叔正在被围殴，上去解围，这场战斗难度不低，敌人众多，建议先去师傅那把五连击学会了，这样配合三连击和五连击可以比较容易，建议优先解决拳头上缠绷带的和壮形敌人，敌人掉落的刀具也不妨捡起来一用。接着持枪前往下一地点，这里的战斗需要先往左边的餐厅里转移，保护朱大妈。对面的敌人比较多，注意从另一侧开车出现的敌人，子弹不够了可以在旁边拾取。

上楼去救朱大妈，得知这些人全是李派来的，没想到朱女士战斗力破表，一刀砍死拿枪指着沈伟的混混。上房顶后 Conroy 交给沈伟榴弹枪，用它来清理下面大量的敌人，坚持到时间结束即可。将警察甩掉后他们逃到了 Ricky 那里。

Buried Alive

先与 Raymond 对话，得知他违反了规定与沈伟见面。话说到一半，沈伟接到马龙的电话，不过电话那头并非本人，对方抓到了马龙，并威胁沈伟一个人去赴约。

来到指定地点后就是一场恶战，没什么好说的，多利用环境杀吧。最后有个叫"马脸"的敌人需要单独击破，对方很水，反复用投技就行了。一顿质问后他还不招，拽着他把他拖到电锯桌子上威胁他，他告诉沈伟有个叫 Zi Wai 的家伙把马龙带走了。接着用电话确认对方的准确位置，找到 Zi Wai 后还需要开车追逐，追至商店内需要沈伟下车继续追着对方跑。在与 Zi Wai 的战斗中注意这里没有环境杀利用，不过敌人实力平平构不成威胁。与 Salty 打电话叫了快艇和武器，之后前往码头开始水面上的战斗。有多名敌人追随沈伟攻击，边移动边将他们射爆即可。

将船开到目的地后终于找到了马龙，原来马龙是被大笑李的人扔给了 18k 处理，他们像关狗一样把马龙关在箱子里，这件事对马龙心理造成了不小的阴影。分别时，沈伟还提醒马龙别忘了明天选举的事情。



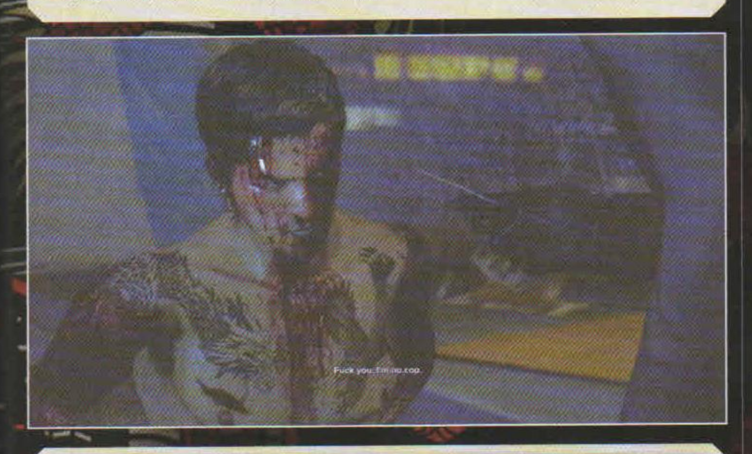
The Election

先去床上睡觉，接着收到马龙的短信，他说有什么东西要给沈伟看。来到现场后，眼前的这一幕让沈伟惊呆了，马龙被血淋淋的吊在了这里，沈伟不敢相信眼前的这一切，就在其荒神的时候，背后有人将沈伟打晕了

醒来后沈伟遇到了Tong，

紧接着沈伟被绑在这里接受了各种用刑，刀具、电钻，每痛苦一次，沈伟就想起这些日子他当卧底的片段，终于疼痛让他昏了过去。

醒来以后移动到工具箱附近，松绑后对着殴打你的敌人使用反技，接着出去将小便的家伙杀掉。来到客厅沈伟已经可以战斗了，可以利用厨房的各种环境终结敌人，一路杀出去后面对持枪的家伙跨过掩体直接将他放倒，顺便夺过武器。后面的战斗建议捡把散弹枪，躲在掩体后面盲扫和越过掩体射击敌人非常爽快。来到澡堂后光头的那个可以直接用投技把他往炭炉上按，另外一个喜欢使用投技，快速按Y拆掉他的投技把，如果被放倒了记得按B躲他后面补上的一脚。最后Tong会登场，这家伙使用道具，攻击力很高，不过合理用反技配合拳脚并不难对付，可以多使用X→X→X→按住X的扫腿来对付他。沈伟总算为马龙报了仇，躺在地上对马龙说了声对不起。从Tong身上的手机信息得知原来这些都是大笑李一手策划的，看来要去做个了断了。



Big Smile Lee

出门开车去找大笑李，一路上沈伟再次回忆了这些日子以来接连发生的事情。到达港口的搏斗由于没有环境杀可以利用，所以小心敌人的武器。X→X→按住X这招不妨多用。全灭敌人后强过落单家伙的枪支，一路杀进龙船内（真的好像食神），船内的敌人颇多，射击敌人身后的浴缸可以起到牵制作用，这里最后还要枪战辫子男，这家伙比一般敌人耐打不少，不过只要先清掉其他敌人，之后使用一个跨过掩体的慢动作时间对着他不停扫射就能干掉他。进门之后沈伟被李的散弹枪偷袭，好在伤势并不要紧。追击中最后从码头跃起跳到李的船上。

两人都已伤痕累累，不过最后还是李持枪站在了沈伟面前。

就在李即将要开枪的时刻，沈伟打掉了Lee的枪，两人进入了最后的战斗。由于沈伟受伤，这场战斗挥拳的话基本无力，玩家只要以反击为主即可。最后对着李一顿痛打后用投技把他扔进通风口内绞碎即可完成主线中最后的这场战斗。

在家中，沈伟收到了江女士寄来的包裹，里面的内容是Pendrew和PO叔一段在医院里的影像。里面的内容正是Pendrew向Po的吊瓶里注射药物，杀死了他。

Po临终前对Pendrew说：“我和你只有一点区别，就是我知道自己到底是谁”。



警察任务相关

游戏中一共有4大警察任务，其中两个必须在主线中解决，剩下的两个则可以通关以后再完成。每个事件完成后都会获得大量的警察经验值。要提升警察等级，除了做这些警察任务外，开放时间中的捕捉毒贩任务完成后也可以获得大量的警察经验值，全部完成的话警察经验等级一定会到顶级。

案件3：Serial Killer

Lead 1

先去获得伪装，然后说谎将看守的警察支开，进入后对着尸体搜查、拍照，全部搜查完毕后出去脱掉伪装，打电话给藤，完成任务。

Lead 2 Investigated Doctor

先去获得医生伪装，将医院柜台前的电脑黑掉。接着进入最里面左边那件屋子，在右下角的通风口安装一个BUG，方法和之前一样，寻找最小的频率。另外一处保险箱只要慢慢旋转，直到听到声波最高的频率就是对了，之后反方向旋转，一共反复旋转对三次即可。注意每次旋转的幅度小一点，以免错过。之后打电话向藤报告。

INVESTIGATED DOCTOR

先打电话给藤，前往指定地点后有一段车辆追逐，跳到对方车上后开车到指定地点后打给藤即可完成。

案件4：Kidnapper

这个案件必须在完成主线任务Fast Girls和与Ilyana的约会后才能开始。

IDENTIFIED SUSPECTS

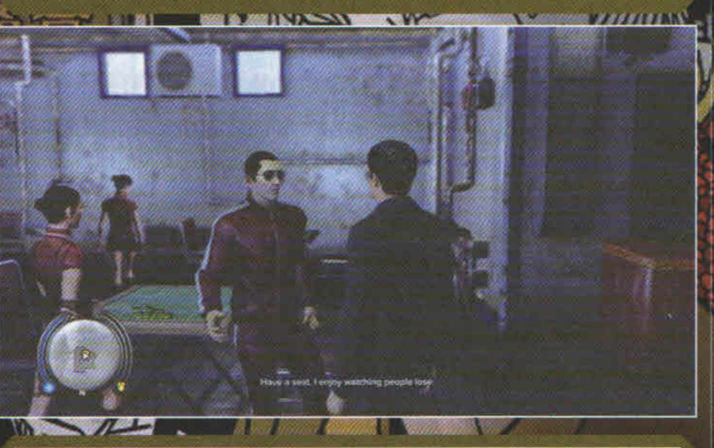


接到Ilyana电话，她说自己有个叫Katushka的姐妹失踪了。去藤那里报到，藤表示这起失踪事件需要沈伟去K-Bar调查。到达后与Ilyana谈话，她表示没发现Katushka有什么奇怪的举动，他让沈伟找一个叫Chan先生的人对话，他可能知道一些内幕。在座位找到Chan谈话，要挟过后对方表示他帮Katushka支付房租，以及衣服珠宝等，而Katushka会给他另类的“感谢”，不过他表示已经一个星期没有看到她了，他说Katushka最近想办公民签证，接着将她的地址给了沈伟。从KBAR后门，爬上箱子后，来到Katushka家中，这里已经一团糟，将这里拍照后打电话给藤即可。这里留有一个电话号码，号码的主人名叫Yar Kwai Lai，他在海上有一些“生意”，看来需要去找他了。



ENTRAPPED SUSPECT

先去换身衣服，然后随便开艘船前往海上赌场，这里会遇到 Yar Kwai Lai，玩家需要在这里玩扑克麻将，其实玩法和扑克是类似的，只是变成了麻将，根据牌来组成大于对方的组合便可，将手移动到最右边可以选择摸牌或者不变，玩家在这里随便打几局，无论输赢，直到沈伟提到将 Ilyana 作为奖品后，最后赢了他就行了。之后打电话 Ilyana 提议让她做诱饵。



KIDNAPPER

先去见 Ilyana，在平复了她紧张的心情后把她带到 Yar Kwai Lai 面前，然后他们坐上船后给船拍照，骑上旁边的摩托一路追赶。这里有连续几个地点需要去，别开太快掉河里去了，在后期发现跟丢了。赶快下海去找艘船前往指定地点，下去进入海上的地下场所，原来女孩儿们都被关在这里，这里会发生枪战，敌人不多，多用跨掩体射击就能解决，之后撬开门救下妹子便可完成任务。



Favors支线任务指南

Favors 是黄色的支线委托任务，完成后可以得到赏金以及大量的气场点数，其中不少任务还是很有意思的，即便不为了全成就也有一试的必要。部分内容需要先做完约会才会出现，支线任务中有一些内容大同小异，下面攻略以抛砖引玉为主，类似的内容就不占用篇幅了。

PIED PIPER

地点：Central　　报酬：2000

对话后得知 KANG 的女友非常自大，并且是个大人物，KANG 想要摆脱她。不过对方有许多厉害的朋友，KANG 不敢，于是想了个办法，让警察去处理女友的那些“朋友”。去不远处直接抢走一辆警车，将追着你的警车带到指定地点，警察便会对付对方团伙，之后逃跑将警车甩掉即可。



CHEATERS NEVER PROSPER

地点：North Point　　报酬：2500

先去 TOP Glamour 附近对话，得知对方在赛车时耍赖，需要沈伟将钱要回来。开车过去找到 TOMMY 的车，在车后面拿到铁杆，用铁杆将车子前后左右砸烂即可，之后会有对方的人出现，上去用铁杆可以很快打倒。





A QUIET DRIVE

地点：North Point　　报酬：2000

Calvin 打电话给沈伟帮忙开车，不过这哥们很享受被警察追的“快感”，结果却是沈伟要甩开警察的围追。很简单的任务，坐进车里将警车撞坏，或者甩开警察后停车即可完成。

RED-HANDED TIFFANY

地点：North Point　　报酬：500

这个任务只有在沈伟与 TIFFANY 和 Not-Ping 约会后才会出现，Calvin 告诉你蒂凡尼背着你出轨了。开车到指定公共电话亭后安装窃听装置，之后躲在远处就可以窃听她给情夫打电话了。





FOLLOWING TIFFANY

地点：North Point　　报酬：无

后续任务，玩家必须先完成上一个任务才会出现，开车跟踪一段后便可结束，注意过程中不要跟的太近被发现。在最后得知原来是沈伟与 Not-ping 的事才导致 TIFFANY 出轨。

TING'S T-SHIRT

地点：North Point

报酬：500

TING 需要沈伟去拍几张照片来完善自己的 T 恤设计，前往指定地点拍照就可以完成了。



QUICK FIX

地点：North Point　　报酬：1500

街边有个妹子让你帮她修车，没想到居然是个陷阱，对方打了沈伟后跑了，跟着那个男的一路追逐，到岸边将他及其同伙全部打倒即可。这里战斗最简单的办法就是把他们都扔到河里便可，简单粗暴。

FASHION ADVICE

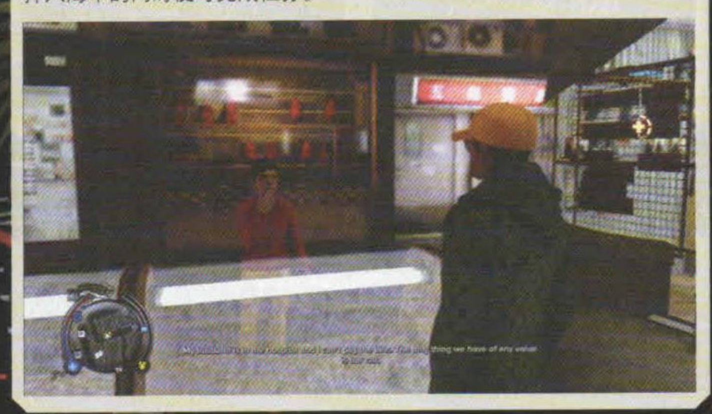
地点：North Point　　报酬：500

来到桥上，这个妹子搔首弄姿让你看她的衣服时候背后又有人揍了你，一路追逐，如果手上有枪可以直接将对方击毙，或者老老实实追上对方后打倒即可。

PAY HOSPITAL BILLS

地点：North Point　　报酬：2000

Michelle 需要帮他的丈夫支付医院账单，不过要付钱显然没那么容易，不过她丈夫的车上有不错的保险，Michelle 希望沈伟可以将车开到海里骗保险。注意在盗取对方车后，最后保持一个较好的速度往海里冲吧，掉入海中的同时便可完成任务。



JUST A LITTLE DRIVING

地点：Central　　报酬：2000

Central 骗沈伟要他帮忙完成一个交易。结果却又是惹怒警察找刺激。这回的通缉等级有三级，路上的警车质量会有所上升，尽量以快速开车为主，Central 会扫机枪，反而更容易激怒警察。甩开后让 Central 下车即可。

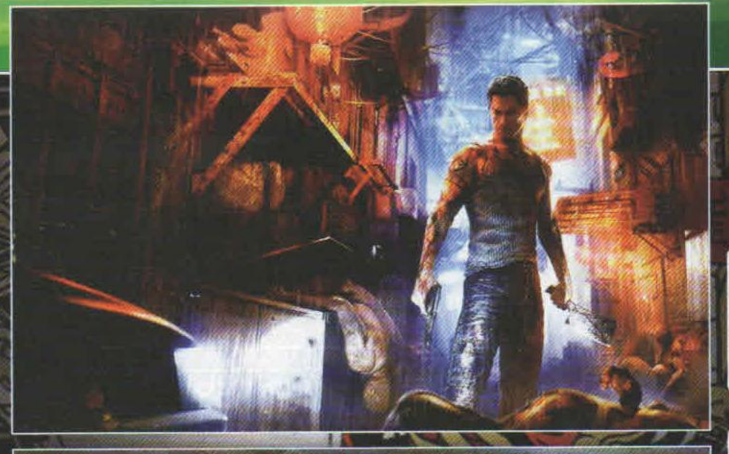
TURN LOSERS INTO WINNERS

地点：Central　　报酬：2000

Haryy 因为斗鸡的昂贵费用而紧迫，他想通过鸡与车的保险来骗保，要求沈伟将鸡车开到河里去。和之前一个任务类似，找到鸡车后把车往河里开即可。







ESCORT AN ALLY REDUX

地点：North Point　　报酬：2000

与 red 对话得知 18K 的人正在追杀他，开车载他逃跑，途中会遇到 18K 的人袭击，用枪将出现的敌人扫死，然后往他们范围外逃跑，等一段时间后停车让 Red 下车即可完成。

BROKEN PARTS

地点：Aberdeen　　报酬：2500

有位小哥让你帮他修摩托，途中又有人出来抢钱包了，不过这哥们没法和沈伟比，一个纵越直接跳下去摔断腿了，抓起来揍死就能完成任务。

TRUCK RECOVERY

地点：Aberdeen　　报酬：2500

Jimmy 委托沈伟去将一辆货车给他找回来，乘着旁边的摩托追上去，对方在不远处的位置，过程中利用按住 A 的预备跳跳到对方车子上后，将车开到指定地点即可完成。

TANG'S TOY

地点：Central　　报酬：500

帮助 TANG 医生试试这辆车，驾驶旁边的车连续通过几个黄色标示即可，基本无难度可言。之后有几个类似的任务，就不一一说明了。

CHEATERS NEBER PROSPER PT2

地点：Central　　报酬：500

内容与之前类似，同样是惩罚一个赛车作弊者。开车到迷你车附近，下车后从车后面拿出铁杆将车杂碎，其车主出现后将他打倒即可。

ESCORT AN ALLY

地点：North Point　　报酬：2000

先与 DUKE 对话，得知需要摆脱 18K 的追击，之后上车，载着 DUKE 摆脱敌人，多使用冲撞将对方的摩托撞坏即可。完成后停车让 DUKE 下去即可。

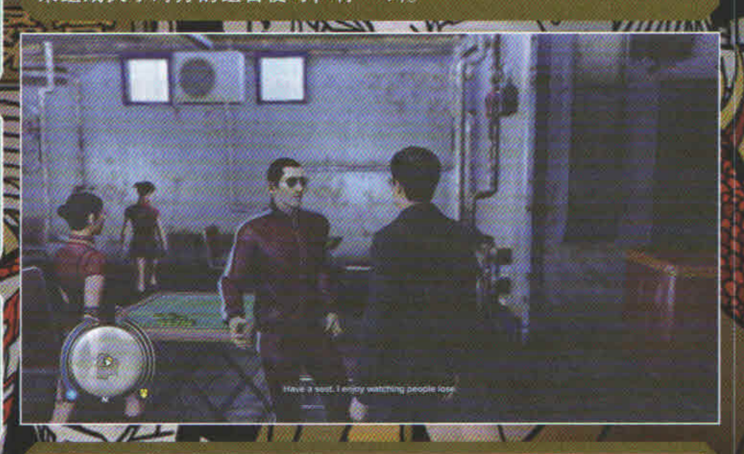
DISTRACT THE COPS

地点：Central　　报酬：2000

Shao 需要沈伟帮忙吸引警察的注意，过去故意打警察，然后逃跑即可。之后找到 Shao 去支付报酬即可完成该任务。

ENTRAPPED SUSPECT

先去换身衣服，然后随便开艘船前往海上赌场，这里会遇到Yar Kwai Lai，玩家需要在这里玩扑克麻将，其实玩法和扑克是类似的，只是变成了麻将，根据牌来组成大于对方的组合便可，将手移动到最右边可以选择摸牌或者不变，玩家在这里随便打几局，无论输赢，直到沈伟提到将Ilyana作为奖品后，最后赢了他就行了。之后打电话Ilyana提议让她做诱饵。



KIDNAPPER

先去见Ilyana，在平复了她紧张的心情后把她带到Yar Kwai Lai面前，然后他们坐上船后给船拍照，骑上旁边的摩托一路追赶。这里有连续几个地点需要去，别开太快掉河里去了，在后期发现跟丢了。赶快上海去找艘船前往指定地点，下去进入海上的地下场所，原来女孩儿们都被关在这里，这里会发生枪战，敌人不多，多用跨掩体射击就能解决，之后撬开门救下妹子便可完成任务。



Favors支线任务指南

Favors是黄色的支线委托任务，完成后可以得到赏金以及大量的气场点数，其中不少任务还是很有意思的，即便不为了全成就也有一试的必要。部分内容需要先做完约会才会出现，支线任务中有一些内容大同小异，下面攻略以抛砖引玉为主，类似的内容就不占用篇幅了。

PIED PIPER

地点：Central　　报酬：2000

对话后得知KANG的女友非常自大，并且是个大人物，KANG想要摆脱她。不过对方有许多厉害的朋友，KANG不敢，于是想了个办法，让警察去处理女友的那些“朋友”。去不远处直接抢走一辆警车，将追着你的警车带到指定地点，警察便会对付对方团伙，之后逃跑将警车甩掉即可。



CHEATERS NEVER PROSPER

地点：North Point　　报酬：2500

先去TOP Glamour附近对话，得知对方在赛车时耍赖，需要沈伟将钱要回来。开车过去找到TOMMY的车，在车后面拿到铁杆，用铁杆将车子前后左右砸烂即可，之后会有对方的人出现，上去用铁杆可以很快打倒。





A QUIET DRIVE

地点：North Point　　报酬：2000

Calvin打电话给沈伟帮忙开车，不过这哥们很享受被警察追的“快感”，结果却是沈伟要甩开警察的围追。很简单的任务，坐进车里将警车撞坏，或者甩开警察后停车即可完成。

RED-HANDED TIFFANY

地点：North Point　　报酬：500

这个任务只有在沈伟与TIFFANY和Not-Ping约会后才会出现，Calvin告诉你蒂凡尼背着你出轨了。开车到指定公共电话亭后安装窃听装置，之后躲在远处就可以窃听她给情夫打电话了。





FOLLOWING TIFFANY

地点：North Point　　报酬：无

后续任务，玩家必须先完成上一个任务才会出现，开车跟踪一段后便可结束，注意过程中不要跟的太近被发现。在最后得知原来是沈伟与Not-ping的事才导致TIFFANY出轨。

TING'S T-SHIRT

地点：North Point

报酬：500

TING需要沈伟去拍几张照片来完善自己的T恤设计，前往指定地点拍照就可以完成了。



QUICK FIX

地点：North Point　报酬：1500

街边有个妹子让你帮她修车，没想到居然是个陷阱，对方打了沈伟后跑了，跟着那个男的一路追逐，到岸边将他及其同伙全部打倒即可。这里战斗最简单的办法就是把他们都扔到河里便可，简单粗暴。

FASHION ADVICE

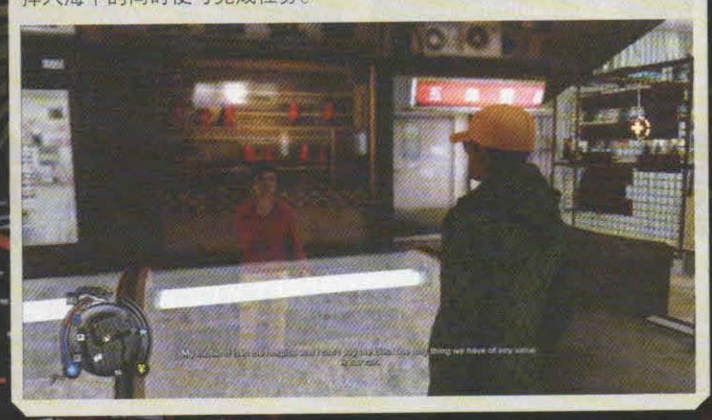
地点：North Point　报酬：500

来到桥上，这个妹子搔首弄姿让你看她的衣服时候背后又有人揍了你，一路追逐，如果手上有枪可以直接将对方击毙，或者老老实实追上对方后打倒即可。

PAY HOSPITAL BILLS

地点：North Point　报酬：2000

Michelle需要帮他的丈夫支付医院账单，不过要付钱显然没那么容易，不过她丈夫的车上有不错的保险，Michelle希望沈伟可以将车开到海里骗保险。注意在盗取对方车后，最后保持一个较好的速度往海里冲吧，掉入海中的同时便可完成任务。



JUST A LITTLE DRIVING

地点：Central　报酬：2000

Central骗沈伟要他帮忙完成一个交易。结果却又是惹怒警察找刺激。这回的通缉等级有三级，路上的警车质量会有所上升，尽量以快速开车为主，Central会扫机枪，反而更容易激怒警察。甩开后让Central下车即可。

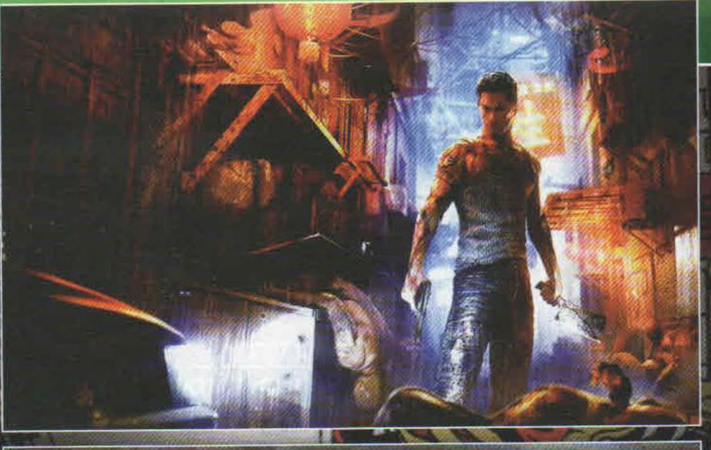
TURN LOSERS INTO WINNERS

地点：Central　报酬：2000

Haryy因为斗鸡的昂贵费用而紧迫，他想通过鸡与车的保险来骗保，要求沈伟将鸡车开到河里去。和之前一个任务类似，找到鸡车后把车往河里开即可。







ESCORT AN ALLY REDUX

地点：North Point　报酬：2000

与red对话得知18K的人正在追杀他，开车载他逃跑，途中会遇到18K的人袭击，用枪将出现的敌人扫死，然后往他们范围外逃跑，等一段时间后停车让Red下车即可完成。

BROKEN PARTS

地点：Aberdeen　报酬：2500

有位小哥让你帮他修摩托，途中又有人出来抢钱跑了，不过这哥们没法和沈伟比，一个纵越直接跳下去摔断腿了，抓起来揍死就能完成任务。

TRUCK RECOVERY

地点：Aberdeen　报酬：2500

Jimmy委托沈伟去将一辆货车给他找回来，乘着旁边的摩托追上去，对方在不远处的位置，过程中利用按住A的预备跳跳到对方车子上后，将车开到指定地点即可完成。

TANG'S TOY

地点：Central　报酬：500

帮助TANG医生试试这辆车，驾驶旁边的车连续通过几个黄色标示即可，基本无难度可言。之后有几个类似的任务，就不一一说明了。

CHEATERS NEBER PROSPER PT2

地点：Central　报酬：500

内容与之前类似，同样是惩罚一个赛车作弊者。开车到迷你车附近，下车后从车后面拿出铁杆将车杂碎，其车主出现后将他打倒即可。

ESCORT AN ALLY

地点：North Point　报酬：2000

先与DUKE对话，得知需要摆脱18K的追击，之后上车，载着DUKE摆脱敌人，多使用冲撞将对方的摩托撞坏即可。完成后停车让DUKE下去即可。

DISTRACT THE COPS

地点：Central　报酬：2000

Shao需要沈伟帮忙吸引警察的注意，过去故意打警察，然后逃跑即可。之后找到Shao去支付报酬即可完成该任务。

CHEATERS NEVER PROSPER pt3

地点：Kennedy Town 报酬：500

Loo又被骗了，这次他说的内容和之前几乎是一样的，真有人一直骗他吗？还是自己水平有限？先乘车前往指定地点，注意这里时间要求还是紧的，玩家必须加快速度。到达后从旁边的窗户翻进去才能找到他们。将他们击倒后，从车后面取出铁杆，将车砸坏即可完成任务。

CONVOY INTERCEPT

地点：Central 报酬：3500

Big Eddie Kwong让你去搞定18K的4辆货车，他给了沈伟一辆摩托和一把SMG，这个任务主要考验玩家在驾驶中的射击技巧，敌人不少车子耐久度很高，需要反复射击，注意摩托不要太快，利用放慢时间来将对方的车射爆。



SAFE DELIVERY

地点：Aberdeen 报酬：5000

这个任务还是有点难度的，这里追逐战会遇到数量惊人的摩托车队伍。这里不要对着车上的人打，对准下面的摩托车可秒，并且还会有慢动作特写正好用来上子弹。

SHOW WHAT YOU'VE GOT

地点：Kennedy Town 报酬：1500

Dusty想录制一段动态短片让沈伟帮忙秀几段动作，沿着黄色指示跑酷便可，没什么难度。

REAL MEN DON'T KARAOKE

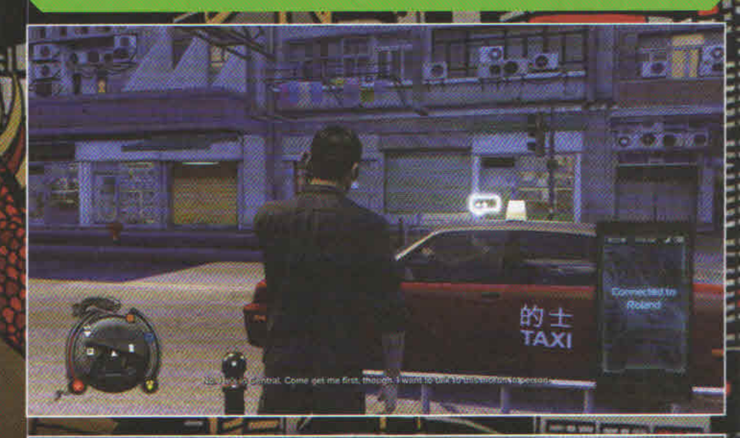
地点：Central 报酬：500

Jack是个不会唱歌的人，他女朋友觉得是男人都会唱歌，他让沈伟证明这个观点是错的。这任务略显坑爹，虽然是唱卡拉OK，不过必须唱得非常烂才行，故意不要唱准。注意要唱的很烂，最好要根本不在调子上。



追债任务指南

Roland的追债任务并不多，玩家在故事模式中见过Roland后就可以主动打电话给他帮他做事情了。追债任务一共只有5个，不过过程算比较多样化，最后一个任务还有不少特别演出，全部完成后可以解锁一个成就。



Collection:Samson Gao

地点：North Point 报酬：20000

我们可以在North Point找到他，沈伟去追债时，这家伙撒腿就跑，之后就是追逐过程，这场追逐是可以抄近路的。跑一段时间后他就会放弃抵抗。上去逼他还债即可。

Collection:Norbert Yang

地点：Kennedy Town 报酬：20000

去按摩店里找这家伙讨债，由于他叫了警察保护他，玩家不能用武力收拾解决问题，不过玩家不能看他就这么一脸得意的样子，去不远处与几名混混对话，雇几个人进来捣乱，大家进来后影响了店里的生意，老板只有乖乖掏钱的份了。

Collection:Terrence

地点：North Point 报酬：20000

在沈伟和这个家伙要债的时候，对方谎话连篇。这种情况少和他废话，直接按B把他拖到车子后面，然后塞到车后背箱中。开车连续以最高速度持续30秒，注意过程中不要惹警察。完成要求后下车把这家伙从后备箱中拖出来他就会乖乖付钱了。

Collection:Tommy Wu

地点：Central and Kennedy Town 报酬：20000

这个任务由于牵扯到两个人，所以稍微有些复杂。Tommy Wu虽然欠了不少债，不过他的警察身份使得追债过程中无法对其使用暴力，只能智取。先去找他的妻子Hua Hua，在Central的医院，直接按B把她拖到车后面，塞进后备箱里。注意千万别把她给杀了。之后开车找到Roland的助手，到达指定地点后把Hua Hua从车上拖出来，将他交给对方，这样会保持一个拿枪举着她的劫持姿势，此时对着这个动作拍照即可。之后开车去找Tommy Wu就可以让他乖乖还钱了。





Collection:Samson Sequel

地点：Central　赏金：20000

这回的讨债对象是我们第一个追债任务中的老朋友 Samson Gao，显然他还没有吸取上次的教训。先开车去接 Roland。然后开车去公园找他，对方同样是撒腿就跑。这次追逐可以利用公园广阔的环境抄近道去追，要跑好一段路程，等追到以后这家伙居然直接跳下去自杀了，这件事令沈伟有所触动，决定不再帮 Roland 追债。



Events

开放事件只有玩家进入该区域后才会触发，一旦完成失败后玩家可以选择退出游戏后读档，再次来到该地点后完成。



Drug Busts

攻略中浅蓝色代表警方毒贩任务，玩家到达该区域后需要先清理杂兵，将摄像头黑掉，然后回到家中用电视操作指认毒贩。过程完后可以获得一笔数量不小的报酬，这种方式在主线任务中出现过，玩家只有先完成“Popstar”这个任务后才能触发这些开放事件。游戏一共有 17 处区域需要完成这一过程，不过为了节省时间和精力，玩家可以先完成所有清敌和黑客的任务，再统一回家完成指认，这样便省去了来回跑的时间。此外对付杂兵最行之有效的办法就是开车去压，清理足够数量的敌人便可完成。部分关卡需要枪战解决，不要大意。玩家将全部摄像头黑掉的成就解除后也就意味着所有毒贩任务都找到了。

Shoplifter

地图中黄色代表商店任务，商店竞争任务必须完成主线中的“PAY BACK”任务才会出现，之前去是不会引发的。商店任务以带走捣乱的客人为主，数量并不多，也比较容易完成。“MQ Mart Drunk”任务中直接按 B 把对方拖到车后背箱里，“MQ Mart Loitering”将那个醉汉扔进垃圾箱即可。“Mall Loitering”则需要把对方拖走到指定范围外。“Dim Sum Loitering”也是将这家伙拖到范围外即可完成。注意所有过程都不要把目标杀死。

Hit and Run

Hit and Run 在攻略中以红色表示，这种任务全是追逐，只不过和普通追逐相比，这些是没有指定路线的。追逐对象在一段时间后直接跑进车子里，玩家需要驾车追赶，这里有个最简单的办法就是在跑步的过程中稍微快一点，对方进入车子后会有较长的时间启动车子，此时只要直接进入对方的车子就能把他挤出来，然后直接开车把他压死，捡起失物，就能完成任务了。此外利用枪直接把对方击毙也是可行的。

Junk in the Trunk

地图中橙色代表后备箱任务，玩家在完成主线“Loose Ends”后便会出现，玩家走到附近后迷你地图标示会带领玩家发现一辆车子，靠近车子后面打开后备箱就能救出目标完成任务了。注意“Junk in the Trunk:Central”这个任务是需要将目标放倒后才能完成的。

收集指南

游戏一共有 Health Shrine，Spy Camera，Lockbox，Jade Statue 四项，总计 187 个收集内容，和三位不同女性约会后可以在地图上查询到所有收集项目的位置（进入地图后按 X，白色是已收集到的，灰色是尚未收集的内容）。游戏初期会遇到 Amanda，带她去几个地点兜风后可以得到她的电话，之后再约她出来完成拍照的 Favor 可以解锁 Health Shrine 的位置；完成 Important Visitors 任务后可以通过电话与 Ilyana 约会，在同 Ilyana 的跑酷比赛中获得胜利后解锁 Lockbox 的位置；完成抓捕毒贩的任务后可以黑掉毒窝附近的摄像头，与 Not Ping 约会后可以解锁 Spy Camera 的位置；同 Tiffany 约会完成 Tiffany's Song 的分支任务后可以解锁 Stuate 的位置。

游戏中不少收集看着在大地图中，如果实在找不到不妨从海面上游过去，有 Water Access 提示的毒窝地点需要驾驶游艇或游泳，进入河上的通道才能到达，香港仔下方和中环左上方两个岛屿的收集内容也是如此。

不少收集或者毒贩指认任务附近都有很多的敌人需要优先干掉，觉得麻烦的玩家可以选择持枪过去将他们秒杀，不过有可能招来警察叔叔的不满，另一个方法是直接开辆车去将他们压死，这个办法既安全又省事，不过会受到场景的拘束。



全金牌攻略

游戏总计有30个项目(29个分项，1个总评)供玩家完成，达到相应的要求后会解锁金牌，在SOCIAL HUB中的STAT AWARDS可以查询金牌的完成情况。某些需要在任务中完成的内容，可以通过MISSONS来选择，同时游戏的统计是即时存储的，不必完成整个任务。

注：未注明完成方法的项目均可以在完成Completionist的过程中达到金牌要求。

Overall

金牌要求：总评达到85分

完成方法：铜牌=1分，银牌=2分，金牌=3分。完成29个分项的过程中自然而然会累计到85分。

Fluid Striker

金牌要求：完成75次跑酷式攻击

完成方法：读取MRS.CHU'S REVENGE任务，在完成两次肉搏战后会在楼梯上方遇到持枪敌人，利用RESTART FROM CHECKPOINT反复攻击障碍物后的敌人即可(在障碍物前按A)。由于敌人持枪，所以还能够完成DISARMING的要求。



Headhunter

金牌要求：完成50次爆头

完成方法：游戏通关后基本会拿到金牌的挑战，如果还缺少爆头数的话，可以在重新进行The Funeral任务。

Lucky Shooter

金牌要求：盲射杀死10名1敌人

完成方法：进入掩体后，直接按RT扫射死敌人算作一次盲射，强烈建议在The Funeral任务中完成，取得榴弹枪后会在大厅出口处遭遇埋伏，利用盲射杀死10名敌人，同时在此检查点处还可以完成Firestarter和Wrecker的金牌要求。

Firestarter

金牌要求：利用爆炸杀死20名敌人

完成方法：参见Lucky Shooter

Sniper

金牌要求：近50发子弹的命中率达到50%

Gunman

金牌要求：使用枪械杀死100名敌人

Ninja

金牌要求:偷袭敌人10次

完成方法：学会TRAID UPGRADES的SURPRISE EXCHANGE技能后可以在肉搏战中翻滚至敌人背后(LT+A)，这时连按2下B可以发动偷袭。



BONEBREAKER

金牌要求：使用令敌人骨折的体术100次

完成方法：肉搏战中多使用B→X→长按X的LEG BREAK即可(在MELEE TRAINING中学习)。

Environmentalist

金牌要求：利用环境杀死50名敌人

完成方法：在肉搏战中抓取敌人，利用周围的红色环境杀敌即可。

Handyman

金牌要求：使用近战武器杀死50名敌人

完成方法：在肉搏战中多拾取武器攻击敌人即可。



Disarming

金牌要求：缴械50名敌人

Defence

金牌要求：反击100次

Fast Talker

金牌要求：成功快速回答10次

完成方法：进行某些任务时会出现回答提问的QTE，在Y消失前按下即可算作一次快速回答，Bride to Be和Bad Luck这两个任务中的提问较多。

Deadeye

金牌要求：投掷武器杀死10名敌

完成方法：手持武器进行肉搏时，锁定敌人后按RT可以将武器投掷出去，投掷刀具对敌人是一击致命的。

Martial Artist

金牌要求：肉搏杀敌100次

Enforcer

金牌要求：累计杀敌200次

Safe Driver

金牌要求：安全驾驶时间累计达到30分钟

Reckless Driver

金牌要求：全速驾驶A级汽车时间累计达到30分钟

完成方法：多使用A级汽车（摩托不行）进行分支任务和搜集，完成度达到100%之前肯定会累积到30分钟，推荐使用操控性较好的Etalon。

Hijacker

金牌要求：完成20次跳车

完成方法：驾驶车辆时按住A进行跳跃准备，当前方车辆的的箭头变绿时再按一次进行跳车。

Wrecker

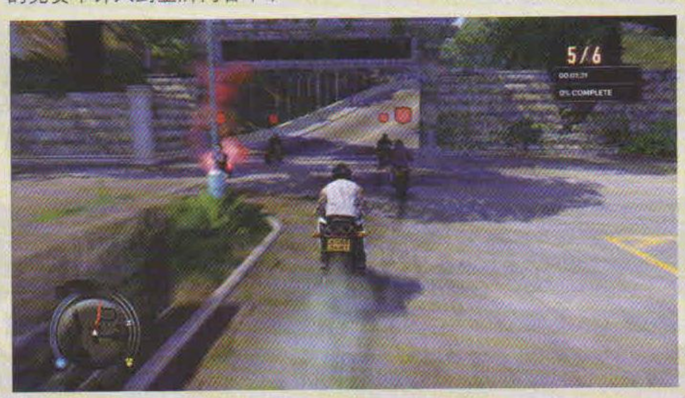
金牌要求：炸毁50辆汽车

完成方法：参见Lucky Shooter，消灭大厅前的车辆后再重新读档，直到累积炸毁50辆汽车。

Racer

金牌要求：赢得17场竞速比赛

完成方法：购买A级摩托，A、B级汽车后可以解锁15场比赛，The Queen和Summit两场比赛需要同Sandra约会才会解锁。（在Statistics下的Completion中显示有18场竞速比赛，其中一场主线任务的竞赛不计入到金牌内容中）



Mogul

金牌要求：累计赚取200万

Big Spender

金牌要求：累计消费200万

Gambler

金牌要求：赌博累计赚到100W

完成方法：坚尼地城的斗鸡赌博一次可以下注10万，赌赢比赛后先存档再进行下一次投注，输的话读档重新投注。

Completionist

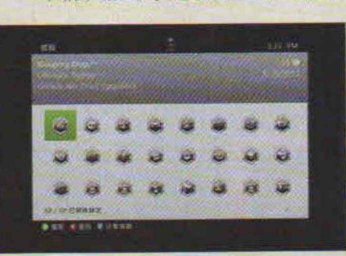
金牌要求：完成度达到100%

完成方法：达到100%要求完成所有主线任务、分支任务（Favors、Jobs、Events）、竞赛、收集内容以及购买全部的车辆和服饰。

Favors：游戏一共有36个favor，包括地图上的黄色圆圈地点和约会后的粉色地点（通过电话可以与Amanda, Tiffany, Not Peng, King和Sandra约会）Jobs：Jobs总计有30个，包括4个Martial Arts Clubs、通过跳车劫持一辆运钞车（劫持5辆还会解锁一个成就）、Tran的20次偷车任务和Roland的5次讨债任务（电话联系）

Events：除17个抓捕毒贩的任务外，还包括4个店铺纠纷（黄色）、3个被抢任务（红色）以及4个解救后备箱人质任务（橙色）。

车辆和服饰：建议先完成上述3项分支任务再购买所有的车辆和服饰，因为这时玩家手中有充裕的现金，而Face Advantages达到10级后也可以用6折的价格购买衣服和车辆，在Statistics下能查询衣服和车辆的购买情况。



注：除了可以在商店购买服饰外，某些主线任务、分支任务以及Lockbox也会解锁服饰。

Explorer

金牌要求：完成175个收集

Survivor

金牌要求：在1星或1星以上通缉下，累积生存时间达到20分钟

Rogue Cop

金牌要求：在1星或1星以上通缉下，杀死50名警察

完成方法：手持枪械时去招惹警察，注意先找好躲避地点。

Public Enemy

金牌要求：在一次游戏中（不退出游戏）累积杀死200名敌人

全成就获得指南

虽然同时沙箱游戏，本作比起《GTA》等游戏来说全成就所需要的时间要少太多了。最关键的是游戏在特定约会完成后会显示所有收藏品的位置，这使得收集难度大大降低，除此之外惟有一个黑帮等级升满需要注意，其他则无任何难度。

玩家在一周目的完成主线的同时注意将力所能及的收集品拿到手，将过程中可以找到的开放事件（抓捕毒贩等）全部完成，十种近、远战武器杀人的成就主线中就可以解了，不行之后分支任务中也可以补。记得去约会开启收集品的位置，这样每到一个地点就顺便找齐所有收集。通关过程中最好早点做支线任务将气场值提升，然后花钱去买增加15%黑帮经验的衣服，这是非常重要的。买了这件衣服通关后基本就可以拿到帮派满级的成就了。完成后补全所有警察案件、分支任务、追债任务、开放事件以及劫车任务，过程中别忘了收集（烧香、箱子、雕像）。最后补齐漏网的收集内容。这时候商店会给予足够的折扣，将所有衣服和车子买完。这样就可以达到100%了。

成就数量	1000G/50个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	30小时以上
有无会错过的成就	Ultimate Fighter
有无影响成就获得的秘籍	无
有无成就BUG	无





Chief Inspector 75点
成就说明 游戏完成率达到100%。

Detective 35点
成就说明 游戏完成率达到50%。

Officer 15点
成就说明 游戏完成率达到25%。

Rookie 10点
成就说明 游戏完成率达到100%。

Pure Gold 60点
成就说明 获得30个金牌。
取得方法 详见金牌攻略。

Golden Touch 30点
成就说明 获得15个金牌。

Gold Rush 10点
成就说明 获得5个金牌。

Strike Gold 5点
成就说明 获得1个金牌。

Solid Silver 35点
成就说明 获得30个银牌。

Substantial Silver 15点
成就说明 获得15个银牌。

Slight Sliver 5点
成就说明 获得5个银牌。

Auto Enthusiast 10点
成就说明 获得所有车辆和摩托
取得方法 建议将气场等级提升到最大再去买，有折扣，当然如果为了效率也可以先买一辆A级的车平时跑路。游戏中一共有4个车场。分别是Top Glamour Imports、North Point Chop Shop、Central Import Yard、Kennedy Town Docks。

Spiritual Healing 15点
成就说明 找到所有增加HP最大值的香炉。



Fashion Victim 15点
成就说明 购买所有服饰（包括配件）

Hong Kong Super Hacker 15点
成就说明 黑掉所有摄像头。
取得方法 在与Not ping约会后可以查看所有摄像头位置。

Karaoke Superstar 10点
成就说明 将Karaoke的所有歌曲完成度提升到90%以上。注意一共有两个KTV场所，BAM BAM和K-BAR。

Bounty Hunter 20点
成就说明 完成所有Roland追债任务。
取得方法 打电话给Roland接任务并完成就可以了。详细过程在攻略部分有。

West End Scavenger 20点
成就说明 解开Kennedy Town和Aberdeen地区的所有lockbox。

Central Scavenger 20点
成就说明 解开Central的所有lockbox。

North Point Scavenger 20点
成就说明 解开North Point的所有lockbox。

Super Cop 20点
成就说明 提升警察等级到10级。
取得方法 在完成所有任务后一定会解除的。

Ultimate Fighter 15点
成就说明 提升帮派等级到10级。
取得方法 本作关于帮派满级的成就比较复杂，不少玩家在通关后帮派等级都只有9级半，选择原先的关卡打的话必须打出足够高的评价才会提升经验，但数值也是少得可怜。这样的话，玩家就不得不去花160点购买DLC包中的Top Dog Silver Pack，购买后会提升玩家三个能力的等级，可以顺利解开这个成就。如果不想花这份钱可以尝试在第一遍流程中先做支线任务，拥有足够气场后再去购买增加帮派经验15%的服装，穿这个衣服通关的话可以达到满级。

Wei of the Road 15点

成就说明 完成所有街头赛车

取得方法 游戏中一共有 18 个街头赛车，玩家必须买了 A、B 级的车，以及 A 级的摩托才会出现所有赛车关卡。如果玩家在过程中感到赢比较困难可以试试其他车子。



Event Planner 15点

成就说明 完成所有开放事件。

Event Driven 20点

成就说明 完成一半开放事件。

Mr. Nice Guy 30点

成就说明 完成所有分支任务。

Case Close 30点

成就说明 完成所有警方案子。

Sharpshooter 25点

成就说明 用枪打爆一辆追逐警车的轮胎。

取得方法 如果手上没抢的情况下可以先去习得从警车后面拿枪的技能，之后拿着枪开车故意在警察面前犯罪，等警察开始追你的时候按 LB 出车窗，按 RB 射击车轮即可。注意要在行驶状态下向警车轮胎射击。

Kleptomaniac 15点

成就说明 劫走 5 辆装载货物的卡车。

取得方法 游戏中会出现头上带有箭头的卡车，此时玩家将这种车劫持后会立刻受到警方的通缉，将警察甩开后开到指定地点后可以拿到一笔为数不小的报酬，完成 5 次便可拿到这个成就。

Infowlable 15点

成就说明 一次斗鸡赢得 50000 元。

Tourist 10点

成就说明 赢一场斗鸡。

Whatever's Handy 15点

成就说明 使用 10 种近战武器打倒敌人。

取得方法 使用 10 种不同的近战武器击倒敌人，注意不一定非要对着敌人使用，对路人也是可以的。近战武器中包括：

Baton – Drug Bust（毒贩的棍棒）：去篮球场可以找到这个武器。

Briefcase（公文包）：冲撞部分行人后他会丢下包跑掉，捡起来用就行了。

Crowbar（铁锹）：这个武器多半是从车后面翻出来的，也有部分敌人会持有。

Fish（鱼）：有鱼缸的地方打破就能找到，比如在 Club Bam Bam 的 VIP 区域。

Handbag/Bag/Purse（三种女士包）：这三种女式包看起来都不一样，一般都在女性路人身上，撞一下就能捡到了。

手工磨机：在主线任务“Dock Yard Heist”就能找到，不会错过

Kitchen Knife（刺刀）：不少敌人手上的都有。

Knife（小刀）：比较常见的武器，敌人上上可以找到。

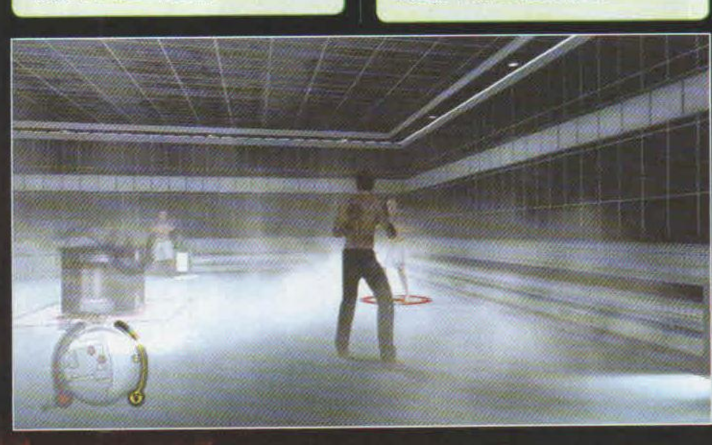
Machete（大砍刀）：主线任务“The Election”中，与 TONG 的特定 BOSS 战结束后可以拿到，拿到后记得砍死个人再扔。

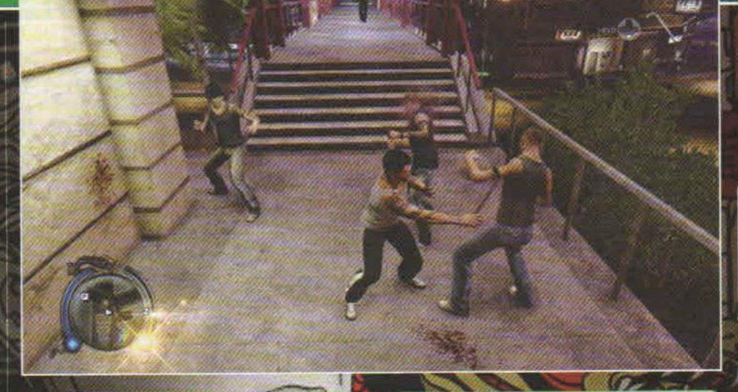
Meat Cleaver Drug Bust（毒贩菜刀）：Yen Yen Foo 的地下通道可以找到。

Sauce Pan（圆底锅）：任务 Vendor Extortion 中，在厨房可以找到。

Tire Iron– 铁棍：比较常见，在车箱后面可以找到。

Umbrella（雨伞）：在下雨天的时候，碰撞打伞的行人便可得到。





Gun Nut 15点

成就说明 使用 10 种不同的远程武器杀敌。

Safe Driver 20点

成就说明 安全行驶 2 分钟

取得方法 无碰撞减速的情况下连续开车两分钟，建议选择一辆速度非常慢的车，比如 Bisai，然后上连续地域的高速上去开吧，很简单。注意过程中除了不要碰撞外，也不要减速。



Gadgetman 20点

成就说明 撬一次锁，植入一个 bug，追踪一个电话，开一个保险箱，黑一个摄像头。



Environmentalist 15点

成就说明 利用 5 个不同的环境杀敌。

Foodie 10点

成就说明 尝试 10 种不同的食物或者饮料。

取得方法 正常情况下夜市可以找到大部分食物。

Man Around Town 20点

成就说明 去过游戏中所有 4 个地点。

Take A Bite Out Of Crime 10点

成就说明 完成一个警察案件。

A Slap in the Face 10点

成就说明 使用鱼杀死一个人。

取得方法 用鱼打死个人正常流程就能解了，没解开的建议去最终 BOSS 的龙船上或者 Club Bam Bam 的 VIP 区域将鱼缸破坏后可以找到。如果该区域没敌人就直接按 B 拖过去。

Stuntman 5点

成就说明 完成一次抢车

Fashion Statement 10点

成就说明 在家中或者服装店换过沈伟身上的所有衣服。

Great Face 50点

成就说明 气场等级到达 10 级。

Gaining Face 25点

成就说明 气场等级到达 5 级。

Minor Face 5点

成就说明 气场等级到达 2 级。

Martial Law 15点

成就说明 击败地图上 4 个斗技场的挑战。

Big Smiles All Around 50点

成就说明 剧情成就，不会错过。

A Big Betrayal 35点

成就说明 剧情成就，不会错过。

That'll Show 'Em 20点

成就说明 剧情成就，不会错过。

In With The Gang 5点

成就说明 剧情成就，不会错过。

所有生肖雕像位置

所有生肖在主线任务中会以较为明显的姿态呈现在玩家面前，不难找到。最后两个则需要单独去找。注意有一些只能在任务中拿到，玩家可以选择重玩之前的任务取得。每取得一个雕像后就可以去拳馆学习新的功夫，全部雕像拿齐后就可以使用“叶问式”的还击了。

Jade Statue 1

这个在主线任务中的“Popstar”任务里可以找到，在第二段窃听时，船上可以攀爬的地方摆着。



Jade Statue 2

在主线温斯顿让你去 Club Bam Bam 警告对方的任务中，浴缸旁的吧台上可以找到。

Jade Statue 3

在主线任务中去温斯顿家中安装窃听器时，在旁边的桌子上可以找到。





Jade Statue 4

在主线任务“Bride to Be”中，在寺庙内可以找到，位置在靠里面的室内位置，祭坛上可以找到。

Jade Statue 5

这个在医院的桌子上可以找到，医院是全天 24 小时营业的，不难找到。





Jade Statue 6

“Bride to Be”任务中要开车载 Peggy 去婚纱店，不过当时是不能自由移动的，玩家在事件完成后前往店里在桌子上就能找到了。

Jade Statue 7

这个雕像的位置在 K-Bar 里面，与 KING 的主线任务中就可以去柜台前找到了。



Jade Statue 8

主线任务中举办完 PO 叔葬礼后，从上方杀下去的过程，在一个庭院里的边上找到。这个之后也是能找到。

Jade Statue 9

这个雕像位于海上的赌场内，正常流程中是找不到的，玩家可以选择坐船到地图最北边的船内找到，在电视旁边的桌子上。





Jade Statue 10

故事模式发展到“Bad Luck”任务时，去 Two Chin 家扰乱风水，过程中开启保险箱后必然会获得。

Jade Statue 11

主线任务“Conflicted Loyalties”中，Sonny 要沈伟去 Vivi 家安装窃听器的时候，在房间内的桌子上，十分醒目。





文 中国VF联盟 天才Akira & 一刀 美编 一刀

自从6月6日《VR战士5最决战》（下文简称《VF5 FS》）X360版横空出世以来，至今已有三个多月了。一直坚持《VF》修炼的老玩家应该已经上手了，而更多的新玩家可能会因本作相对复杂的系统而望而却步。这次我们邀请了国内专业《VF》论坛“中国VF联盟※”的达人玩家天才Akira撰写了这篇攻略的系统部分，深入浅出地详尽阐述了本作系统的特色和变化，非常适合初学者阅读。希望各位能够喜爱并融入到《VF》的大家庭中。或许下一届的斗剧《VF》项目的冠军真的就是你。此外，老玩家其实也可以在这里获得新发现。一起来学习一下吧！

X360	VR战士5 最终决战	SEGA	格斗
	Virtua Fighter 5 Final Showdown		美版
	2012年6月6日	1~2人	1200点MSP
	无对应周边		

系统详解 | SYSTEM

CHECK 1 “《VF》系列”对战基本状态判定













在开始《VF5 FS》对战之前，我们需要先熟悉游戏的基础知识。明白《VF》的规则后，角色的每一步行动都会变得有意义，而游戏也会变得非常有趣。

首先，当两方互相发出属性一样的攻击时，一定是发生速度快的一方取胜，而当发生速度一样时则是威力高的一方取胜，如果速度和威力都一样时则是体力少的一方取胜，最后当以上三项都一样时就会发生双方互相击中对方的情况。

本作的打击技分为6种基本攻击判定：

1）上段攻击：可以站防或者蹲下避开。

2）中段攻击：不能蹲防，一般会混合投技来做二择。

3）下段攻击：不可站防，只能蹲守。

4）特殊上段：我方蹲状态中，对手出某些上段攻击，我方蹲防的同时无法出招，否则会被击中。通俗说法：特殊上段克下段出招。

5）特殊中段：对手蹲防的时候，我方的某些中段破防技攻击可被防住，但之后若有派生技的情况除外。通俗说法：特殊中段可蹲防。

6）特殊下段：站防状态可以防住的蹲状态攻击。通俗说法：特殊下段可以站防。

投技的基本判定：我方施展投技时，对方不能用站或蹲防来应对，但我方不能投中攻击状态发生中的对手。一般会在自己有利的时候和打击技互相交替使用来择对手。

除去以上几种基本攻击判定外，还有其他判定存在，最突出的例子就是上/中段防御不能技，俗称破防技。以及即使对手站防也可使之“出摇杆”的摇杆诱发技。

只要能够有效活用这些技巧的特殊属性，对战的战术运用必定更加广阔。

CHECK 2 连技始动技的打击状态详解



《VF5 FS》在连技始动技方面的打击效果非常多，理解各种状态特性，有助于玩家把握机会给对手以最强力的打击。下面简单介绍一下各种始动技：

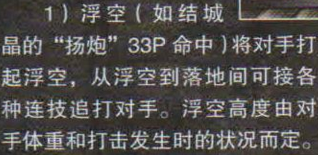
1）浮空（如结城晶的“扬炮”33P命中）将对手打起浮空，从浮空到落地间可接各种连技追打对手。浮空高度由对手体重和打击发生时的状况而定。

2）特殊浮空（如影丸的“风闪刃”3P命中）击中后浮空状态与普通浮空状态不同，Counter命中后浮空高度不会改变。

3）叩（如结城的“上步穿掌”46P命中）命中后对手倒地弹起，后可连技追打。

4）特殊叩（如陈洛的“老虎爬山”4PKP命中）打中后对手倒地时间变长，受身非常困难，可以配合时间实现连击。

5）头崩（如结城的“虎扑”214P命中）崩后倒地时间很长，之后接上段打击技较容易，连技初段不会有打击威力修正。



6）腹崩（如结城的“越步顶肘”666P Counter命中）后快速追打无打击修正，但若选择延时打浮空，则会发生打击修正。

7）急所崩（如梅小路葵的“阴掌”43p+k Counter命中）状况与腹崩相似，但倒地时可最速受身。

8）足崩（如结城的“搜下崩锤”3P+K Counter命中）崩后连技有50%的打击修正，由于浮空比较低，可以改为倒地追加攻击。

9）小bound（如结城的“劈钟”43P命中）通常与大bound连携使用，常用于连技追打中。

10）大bound（如Jacky的“盖腿”4K+G命中）经常用于墙壁连的起始技。

除以上常见的打击效果外，还有侧崩/背崩，贴墙等等。这些只在特殊情况下发生，另外还有打击命中后抑反（不倒地），其中Jacky和Lion独有的插眼以及日守刚的月影6K Counter命中后的额崩，则需要在打中后的有利时间内判定连技的可行性。



CHECK 3 判断有利与不利，浅谈帧数

上文中谈到的动作发生速度即发生帧数（Frame，即1/60秒）。

Frame是《VF》的时间单位，这个单位是用+（正）和-（负）来表示的。正数越大表示我方有利的时间越多，反之负数越大表示我方不利时间更多。帧数可谓是《VF》的灵魂，技术、连段、招式等等全都由其维系。理解越多，就越能发现《VF》的乐趣。明白有利不利的基础后在对战中就会打的更合理更明白。当攻击打中或被防住时就会出现有利或不利的情况，具体如何是很难用感觉去判断的，最好的办法就是查阅并熟记Frame表。当你可以判断出招后状态的正/负Frame，你就能够有效地做出下一步的选择，同时也能比较容易估计到对方的反击，从而做出适当而有效的对应。

当能够判断有利与不利及明白了Frame的概念后，接下来就要了解技（招式）的发生时间。技发生时间是指由玩家输入指令到攻击产生判定的这段时间，同样是用Frame来计算的，越少的Frame表示攻击越快。例如：12F的立P攻击就比14F的肘系攻击快，但是发生慢的攻击并不代表就没有其用武之地了，比如在我方有利的情况下，即使是选用发生速度较慢的技，也有可能击中对方。此外，发生快的技即使被防住也不会造成自己太大的不利，一般风险较小，但相应的威力也不大。而发生慢的招式大部分都是高威力型的，通常可作为空中连技的使动技。例如结城的扬炮（33P）。所以，在自己大有利的时候能够活用这些招式，是玩好本作的基本技巧。

CHECK 4 《VF5 FS》闪避系统的变化

1）闪避风险剧增

《VF5 FS》中闪避最大的改变就是，如果闪避失败的同时被回旋攻击（包括全回旋和半回旋）击中则形成Counter(伤害乘以1.5)。具体条件为你的闪避方向与对方的回旋攻击起手方向相同。也就是说，如果对手闪避，你可以采用延迟出招，利用回旋攻击打出Counter。从本作开始，在防守时观察对手的脚位就变得更为重要。而在进攻时，半回旋技（如Brad的6-K）也就变得更加厉害。

2）闪避成功优势增大

虽然闪避的风险增加，但闪避成功后的优势也大增。一旦成功闪避对手的攻击，你就可以攻击对手的侧面。你可以选择打出侧面独有的连续技，或者利用这一优势继续进攻。同时，侧面攻击如果被对手防住，硬直也会更小。也就是说，你可以出一些大硬直浮空技而不必担心受到惩罚。虽然闪避和闪拔的能力均被削弱，但闪避成功的优势却大增。



另外，由于初版《VF5》中，闪避攻击2/8P+K使用率极低，在《VF5R》和《VF5 FS》中已被取消。所以现在，你可以在闪避后出P+K所对应的招式而不必担心会变成闪避攻击。

成功闪避对手的攻击后，即时你没有完全位于对手的侧面你的下一个攻击也将视为侧面攻击。闪避成功的效果相当于进攻侧移（OM）。

3）后闪的变化

在本作中，后闪（44）的速度变快，更有利于玩家躲避对手的攻击。但不利的是，后闪过程中被任何招式击中都视为Counter。而若此时命中的是中段肥攻击，则我方会出现巨大的晃摇杆状态，需要很长时间回复，并造成1.5倍的伤害。

另外这时候不能利用蹲进（33）和蹲退（11）来取消后闪的硬直。利用后闪躲避对手的上段起身攻击时也要注意了。

4）蹲进与蹲退

在《VF》中，蹲进与蹲退是应对敌人进攻非常有效的常用技巧。你可以用蹲躲开对手的10F投，同时又可以及时站起来防住对手的14F中段技。用2来小蹲的话，从下蹲到站起（不是彻底蹲下，类似于半蹲，正好躲开投技）一共要消费7F，33则只需要消费5F。所以在-3F到-5F的不利时，你可以利用以上技巧来进行二择。

CHECK 5 跳跃系统脱胎换骨 跳起攻击焕然一新

在本作中，制作组对系列一直以来那种诡异的跳跃系统进行了彻底的抛弃，取而代之的是动作相对自然且颇具实用价值的新系统。具体来说，在本作中，输入7G、8G或9G，玩家控制的角色即可迅速起跳，通过跳跃来实现移动变得不再鸡肋。而跳起攻击的方式则更是焕然一新，原本那种又飘又慢基本没有任何实用价值的跳起攻击动作全部重新设计，无论是动作还是性能都得到了脱胎换骨的进化（有点像《铁拳5》中的跳跃变革一样）。

举个例子，《VF》中，对战中一方倒地时，由于起身方式多样（各种受身、各种翻滚、起身站立攻击、起身下段攻击等等不一而足），往往具有一定的迷惑性，为了避免不必要的麻烦，进攻一方有时需要在对手起身前迅速远离。在系列以往的作品中，能够躲避上段并实现迅速移动的蹲退（11）比较常用，而在本作中，一些角色的后跳飞腿（7K）可以做到效率堪比蹲退的跨越式大幅度快速撤离，更为可贵的是，对手的起身站立攻击有可能被玩家的这招防御性的飞腿击中，可谓锦上添花。

另外，本作的跳跃可以躲避投技，而且即使在跳跃时被击中，也将视为被浮空连技打中，伤害将有所降低。

CHECK 6 《VF5 FS》中关于墙壁的变化

除了出摇杆状态或者被插眼类抑反技打中以外，被其他抑反技击中后撞墙会发生特有的效果，一般会分为以下四类：

1）普通撞墙

被DAMAGE 20以下的技命中发生撞墙，硬直差不会变，途中陷入只可防御的特殊状态。由于距离缩短的关系可以实现一些平时无法形成的连技。

2）撞墙摇杆

被DAMAGE 21以上的技命中发生撞墙，撞墙后摇杆时间很长，根据命中时情况，建议使用发生快的中断打击技追打。因为摇杆中的对手状态为“立>蹲>立”，上段打击技有可能被蹲状态而躲过。

3）壁投

在墙边使用角色专有壁投技，可增加伤害，如Jean的46P+G等，另外如Jeffery的4P+G等等，将对手扔向墙壁的投技，还可以引发墙壁连。

4）墙壁破坏

本作中，墙壁可被破坏的场地有所变动。一方撞到的墙壁只有在KO时（或者一方被KO后撞到的墙壁）才会被破坏掉。由于在一局对战过程中墙壁是无法破坏的，所以避免了意外RingOut的可能。

5）关于空中撞壁

使用连技等令对手空中撞墙时状态有所变化，通常情况分以下四种：

a.空中正面。正面垂直撞墙后，基本上会伏身头侧状态落地，所以不能受身可放心追打。

b.空中斜位。斜撞墙后落地侧会变为抑向足侧，可以受身，攻方应根据情况不同来选择小追加或继续连技追加。

c.吹飞横向及背向。撞后抑向头侧落地，会比较难判断上下段追击，很容易miss最佳时机追打，但是只要用打击技令对手再次撞墙则会恢复到伏身足侧状态，这时用Combo追击会比较容易，而且对手受身不能。

d.特殊效果（贴墙）。贴墙发生条件是DAMAGE 25以上+上升中壁命中。常见的有结城白虎双掌打（2-46P）及陈洛的2-6k等等（基本每个角色都有特定的招式可发生），均可令对手撞墙时发生贴墙状态，倒地时间非常长。因为追击开始的时候有50%修正，建议首选用最大DAMAGE技作为追击。



CHECK 7 《VF5 FS》中投技性能变更

1）1/3 的拆投成功率

《VF》中普通投技指令为"方向键+P+G"。而基本的拆投指令和投技一致，当对手发动投技时，玩家要迅速输入"方向键+P+G"，所输入方向和对手投技指令的最后一个方向镜像一致（即上下相同、左右相反），拆投成功。"复数拆投"曾经是《VF》的特色。在前作中，玩家在拆投时，可快速连续输入3个拆投指令，假如对手所发动的投技正好属于这3个的其中之一，那么投技即可被拆解。但在本作中，复数拆投系统被删除，当且仅当玩家输入的拆投指令与对手的投技惟一对应时，拆投方可成功。但是，以往《VF》中每个角色都拥有很多方向的投技，但本作中，所有的角色都只有4、6和普通投这3个方向的投了。曾经的1、2、3方向投技或者变成4、6，或者取消。而蹲投则变成了1、2、3P+G。换句话说，《VF5 FS》在投技方面最大的变化就是从"复数拆投"变为了"1/3的拆投成功率"。这一变化对游戏会有什么影响？

投技方向虽然减少为3个，但对手拆投只能拆1个，拆投成功的几率就变成了1/3，相当于加强了投技的作用。

2）闪避与侧面投

现在的闪避一旦成功就进入对手侧面，而侧面投是固定的，且本来就只能拆一个方向。由于闪避系统的变化，侧面投会大大增加，侧面拆投也就变成了一个相对重要的环节。如果说在玩家所使用的投技中，有50%以上都是侧面投，那么显然拆投系统的重心就不应该放在多方向投拔上了。



3）投技发生帧数减少

在本作中，投技的发生帧数从12F调整为10F。现在，投技的发生速度已经快于点P，所以现在会出现只有投技能够确认的情况。当然，44P+G或者66P+G还是会有1F消费，所以这种投技在对手－10F时无法确认。

同样，之前提到的小蹲在－4F不利时已经无法躲开投技，如此，在点P和蹲点击中后，迅速使用投技已经变成了很好的选择。当然，在－5F不利时，33的作用还是存在的。相应的，在进攻时，如果你+6F有利，则投技加中段技二择就是最好的方法。

4）相杀（Clash）和0帧投取消

在《VF5 FS》中，投技与打击技的相杀已经取消。如之前提到的，投技的作用加强，相应的，风险也变大了。本作中的投技恢复到了《VF4》时的状态，你可以用大力浮空技来打对手的投技——现在我们又可以"豁"了！所以之前那些哪种招式会相杀，哪种招式不会的技巧已经没有意义了。此外，由于0帧投已经取消，在任何状态下，投技的发生时间均为10F。对手33靠近后出投技的威胁降低，但对手投技抓空后则更难打确认，对手中－上段连携被你蹲掉后，也更难用投技抓到对方。

5）Catch 投遭反击将被 Counter

以往对方出Catch投时被你击中都视为普通击中，但在本作中则变为Counter命中。同时，如果对方的Catch投抓空，你在其硬直状态攻击他视为小Counter。所以像鹰岚这种经常用catch投的角色而言，这是一次严重的削弱。

6）防御拔投（简易拔投）



通过按住方向4、6P+G或者P+G，你既可保持防守状态，又可拆投。方法为先按住G，再按住P。而根据系统设定，在你处于硬直状态时，直接按住P+G就可以保持防守状态并拆投，这样无论对手怎么投自己都不会中的，操作简单了门槛降低了，促使在对战过程中需要用更多的对策进行择了，以往那些只依仗强力投技而取胜的角色现在在这点上大打折扣了。

CHECK 8 《VF5 FS》中侧向系统的变化

1）侧向进攻

在《VF5 FS》中，任何成功的闪避都视为进入对手的侧面。所以进入对手侧面的机会大大增加。这对对战的影响很大。另外一个变化是，在对手硬直状态下用中段腿攻击其侧面不再造成侧崩。你需要破招才能侧崩对手。这样一来，闪避对手大硬直招式的价值有所降低。侧面攻防的F数也有所改变。在过去的版本中，面对侧防的对手，如果使用大威力招式，你将获得+5F的奖励，现在则变成了+6。也就是说，如果你从侧面用大威力招式攻击对手，这招的硬直为－15F，现在则变为了－9F，这样，从侧面用大威力招式压迫对手的方法将更为有效。如果你的角色拥有快速浮空起始技，那么利用这招从侧面攻击对手将变得非常有价值。换句话说，在本作中，你需要快速掌握侧面攻防的打法。

2）应对侧面受创

在被对手变成侧面状态后，除去本身的不利F数外，你有3F时间既不能防守也不能闪避，这一点较之前的版本没有变化。中段肘和中段腿击中你的侧面将不再晃杆，但如同打蹲状态一样，会给予你－6F或者－8F的不利，而这些不利F数可以叠加，所以如果这时被肘或腿击中，你将变成－9F和－11F不利，再加上之前你的－3F不利，所以一个肘击中，你将变成－12F不利，一个中段腿，你将变成－14F不利。



总之，本作的攻防速度明显加快，由于拆投系统的改变，高手们经常是闪拔接33，将闪失败的不利降到最低。一旦进入侧面，就要最速出招，看准光，结合帧数有利和帧数叠加，让对手在转过身以前至少没1/3的血。而一旦慢了一点，对手就从侧向回来了，帧数有利和帧数叠加就没了。

CHECK 9 部分中段技晃杆取消&伤害修正

1）部分中段技晃杆取消



在本作中，如果你用6P或者3K击中下蹲状态的对手后，对手不再晃杆，而是进入硬直。这相对于普通击中将带来更大的优势。基本上，肘能造成+6F的优势而中段腿则为+8F。同时，蹲防伤害减半的系统被取消。即使对手处于蹲防，中段技仍造成普通攻击的伤害。

对于进攻方而言，这一变化让进攻变得更加流畅，不用再考虑对手的晃杆速度或者对手会不会晃杆，而直接继续进行攻击。对于防守方而言，被击中后，你也不用玩命的摇了，而是直接考虑如何防守。时刻注意这一变化对攻守双方的影响。

2）伤害修正

首先要注意的是，本作的起始血量从201调整到了221。



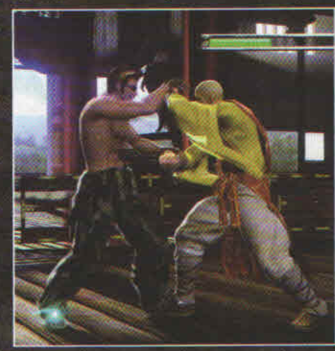
大Counter的伤害修正由乘以1.6调整为乘以1.75。由于相杀已经取消，现在玩家可以用大力浮空技去"豁"对手的投技，血量增加和伤害修正相辅相成，更强调了超高风险、高回报的打法，即豁出去打。我们用扬炮击中对手的投技，可以赚一点便宜，但是由于血量的增加，豁的回报变小，但是如果对手也出扬炮，这一旦浮空往往就是100以上了。本作虽然允许玩家豁，但豁的代价是高昂的。空中连技的伤害修正也有变化。基本上，空中伤害修正由乘以0.8变为乘以0.7。将对手叩地的招式将不再进一步修正，只保持原来的0.7倍。除此以外，墙上连携及其他的伤害修正没有变化。

CHECK 10 其他细节变更

除了以上这些较大的调整外，本作在系统上还有几点小变化有必要简单说说。

1）全回旋系动作被防御后将强行终止。其实远在《VF3》时代，本系列中对回旋系动作就是这么处理的，而这也符合真实格斗中的情况。不过从《VF4》开始，全回旋扫腿等动作被防御后改为将对手弹开或穿过对手的身体后继续运行。一直到《VF5》初版，这一设定依然存在。在本作中，可能是基于真实性的考虑，主创对此进行了回归原点式的变更。因此诸如 Jacky 的 46K+G 等“穿越踢”和陈洛的 PPP2K 等，不会像以前那样好用了，在前作中习惯于使用回旋系打击技的玩家要格外注意。

2）角色动作进行了一定幅度的增删，有些招式性能也做了调整。这里试举一例，Jacky 在站立不出招状态下，若对手进行上段单拳攻击，在系列前作中，Jacky 会用手将对手的拳挡下，动作轻松简单。而在本作中，这个招式进化为一个观赏性十足的反技——Jacky 就像变成了面对木人桩的咏春拳练习者，会迅速挡下对手两拳后给对手一记“黑虎掏心”式中段拳。玩家在会心一笑的同时，可能会恍然大悟，看来截拳道的确是源自咏春拳啊！



总的来说，《VF5 FS》最大的变化就是攻击能力和防守能力均大幅提高，攻防速度加快，适当减少手上的工作，增加脑力工作。本作除原有的攻防关系，还加入了更多的元素。半回旋——闪、防拔——破防、投技——方向、站防——闪侧面等。虽然本作在表面上看来简单了，实际上相反，变得比以往的《VF》更复杂，其实本作真正简化的地方就是一个——手速。具体来说，本作的简化体现在三个方面：浮空技、多方向拆投、晃杆。而这三个方面都是与手速相关的，也就是所谓的人为因素。《VF5 FS》现在已经变得非常复杂且具有挑战性。

单机特训 | VS. CPU

单机模式做得是否贴心，一直是衡量街机格斗游戏移植诚意的重要指标。具体到《VF5 FS》，前作中那个诚意十足的 Quest 模式被删除了，原本需通过不断挑战才能集齐的道具等搜集要素在本作中被归纳为 19 个角色的付费 DLC 下载包的内容。不过，这并不意味着本作的单机模式是在偷工减料，相反，首次出现的“License 挑战”和“特别陪练”两个模式的耐玩度都不错，而且由于“Very Hard”难度的存在，特别陪练模式的模拟实战效果要远胜前作，这在一定程度上弥补了 Quest 模式缺失所带来的损失。下面将简要介绍各种单机模式的一些注意事项。

CHECK 1 Special Sparring 特别陪练模式

这是玩家在购买了所有 19 名角色 DLC 服装后获得的特别模式。其内容是总计 20 轮的“AI 高手组手对决”。每一轮对决中，玩家将面对 5~10 个数量不等的虚拟 AI 高手。这个模式可以选择难度，在 Very Hard 难度下，CPU 模拟出来的 AI 高手具有一定的实力，无论是即时反应、心理战还是连技水平等等，都有不俗的表现。在无法和《VF》同好“面切”或网络对战环境不佳时，利用这个模式来进行实战能力的磨练还是不错的选择。因此强烈建议所有希望深入体验本作的 VFer 们购入服装包！



CHECK 2 License Challenge 挑战模式

这是本作新加入的模式，有点像做了特色包装的练习模式。玩家需要完成各种有针对性的试炼来不断取得 License（执照），一步步地从入门选手晋升为顶尖高手。该模式大多数关卡会包括 5 场对决，其中第 1、3、5 这几场是根据具体要求来完成挑战任务，而第 2 场和第 4 场通常仅仅是赢下比赛即可。表面上看，这样穿插进行的任务比较人性化，可以让玩家获得适当的放松。但实际上，喜欢走神儿的玩家要格外注意，正是因为这两场无任务对局的存在，会让玩家不知不觉地忘记在赢得比赛的同时完成挑战任务。本模式总共有 50 关，按照测试进度它们被分为 5 轮，难度依次递增。而每轮按照测试的具体项目被依次分为 10 类，具体见左表。

01	Striking Test	打击测试
02	Guarding Test	防御测试
03	Defensive Move Test	防御侧移测试
04	Offensive Move Test	进攻侧移测试
05	Health Bar Test	体力相关测试
06	Combo Test	连技测试
07	Throwing Test	投技测试
08	Special Rules Test	特殊规则测试
09	Special Move Test	特殊移动测试
10	Win Streak Test	连胜测试



License 挑战初期非常简单，成就饭们完全不用担心，只需完成第 1 轮的 10 项，即可拿到与该项目有关的成就。不过，后期的一些任务还是有些难度的，因此，建议玩家不必“一口气吃个胖子”，可以在其他模式中逐步积累对 CPU 战的经验，然后再来进行挑战。另外，CPU 控制的角色往往有死角，熟悉游戏系统和部分角色的打法后，这些死角可能就暴露无疑了，到那时候再来拿这些 License，其实差不多就是探囊取物了。

CHECK 3 Score Attack 分数挑战模式

分数挑战也是家用机版格斗游戏的常规模式了，本作提供 3 种不同的 7 人挑战路线，每种路线前 6 人都各不相同，不过殊途同归，3 条路线最后都要和“最终 BOSS 结城晶”对决。在该模式下，影响得分的因素有通关时间、每局剩余体力、连击数等等。模式本身没有难度可选，基本上相当于 HARD 难度的街机模式。对于《VF》系列老玩家来说，在熟悉系统后，不接关打穿并拿到满意分数压力不大。



CHECK 4 Arcade 街机模式

通常格斗游戏必备的模式，隐藏人物什么的，往往需要在该模式下通关才能出现。在本作中，惟一的隐藏人物便是系列大 BOSS——水银人 Dural。只需要在该模式下（任意难度）的“Final Stage”打倒“最终 BOSS”结城晶（这里请允许笔者吐个槽，主角兼任中 BOSS 的格斗游戏有一些，但主角直接当最终 BOSS 的还真不算太常见，尽管是名义上的），便能进入“Bonus Stage”和 Dural 对决。无论输赢，都算通关，并可解锁 Dural，同时拿到“VS Dural”的成就。此后便能够在包括网战的多个模式中使用她。这里要特别提醒一下纯粹只是为了拿成就的玩家，将难度调为 Very Easy，局数设为 1 局，可确保顺利拿到。另外值得一提的是，在不接关前提下见到 Dural 并将其打倒，才算完美通关。在片尾字幕中会看到所有角色的演武动画集锦，配乐则是一首摇滚曲风的歌曲，非常热血。


Dural 解锁后，可以在练习模式中熟悉一下招式。

我的道场 DOJO

CHECK 1 初心者福音 Tutorial基本教程收录

在正式开始《VF5 FS》的战斗之前，我们不妨先在DOJO（道场模式）下熟悉一下游戏的基本操作。本作的道场模式除了系列常规的Command Training（出招指令练习）和Free Training（自由训练）外，增加了Tutorial（基本教程）。

Tutorial按照由浅入深的顺序详细地讲解了游戏的基本系统，从最基本的移动、打击、跳跃、防御到进攻侧移甚至特殊回避等等，可谓手把手地向玩家传授基本技法。《VF》菜鸟可以从这个教程学起，为自己的《VF5 FS》之旅打下良好的基础，而《VF》达人们，其实也不妨在开战前先过一遍这个教程，本作基本系统的调整在这个教程中有所体现，了解一下没有坏处。

CHECK 2 相扑大师回归 空手道青年初体验

相对《VF5》初版，本作增加了两名角色——相扑手鹰岚和空手道格斗家红条Jean。前者是回归的经典老角色，由于其体型巨大且体重超常，受创判定（硬直状况、是否倒地、浮空高度等）极其特殊，玩家在对阵鹰岚时，会发现他仿佛不是本作中的角色，对其他人物成立的连技对他可能根本就不成立，有利不利的判定也完全不一样。至于红条Jean，初体验时会觉得这应该是一个打法清晰明了的打击系角色，但事实上在蓄力攻击后的一系列JF技才是这个人物的精华设计。想要深入认识这两个"新人"，大家不妨从练习模式入手，循序渐进，按部就班地进行。



个人空间 Terminal

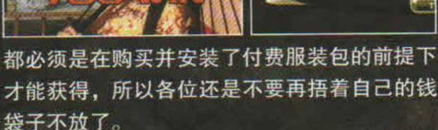
在Terminal（终端模式）下玩家可以给角色自定义名称以及造型，也能把对战录像存放于此，可以算得上玩家的个人空间。该模式具体包括两个项目：Customize以及Replays。

CHECK 1 Customize 角色定制

角色定制服务是《VF4》对3D格斗这一类型的重大贡献之一。这一功能目前已经成为3D格斗的标配。在《VF5》初版中，所有角色除了Type A、Type B两套默认造型外，还可以通过Quest模式打出C、D两套服装。本作在保留了前作的4套造型的基础上，又增加了Type E和Type S两套新造型，其中Type S的默认基本造型，无论男女，差不多都相当于泳装出场，玩家可以尽情开动自己的想象力，为自己喜爱的角色打扮出理想的造型。当然了，夏天到了，身着比基尼清凉上阵的女性格斗家也是很受欢迎的哦！不过，以上这些趣味内容，都必须是在购买并安装了付费服装包的前提下才能获得，所以各位还是不要再捂着自己的钱袋子不放了。







CHECK 2 Replays 对局回放

这个功能原本毋庸多言，但其中的Online data选项还是值得一提的。这个项目下收录的是由玩家们上传的对局，这些回放数据对所有玩家开放，而且可以按照角色名称进行检索并观摩。对于喜欢通过对战录像来研究打法、提高水平的朋友来说，这是相当宝贵的资料库。



网战擂台 ONLINE

CHECK 1 网战进化 同城约战接近"面切"



经过了X360版《VF5》初代的网战试验，本作的网战模式获得了一定幅度的进化。首先从模式上来讲，本作加入了Room Match模式，玩家可以邀请自己的好友一起"开房鏖战"，而且最多可容纳8人的房间，再结合观战功能，玩家们通过网战切磋以武会友的梦想成为现实。此外，前作玩家在Quest模式中通过打败AI对手而逐步升段，这样的段位系统只是满足玩家的虚荣心，而本作的Ranked Match（头衔战）成为彻底的网战模式。玩家要通过网络和真人对战方可升段，挑战性和段位的价值不言而喻。

网速方面，根据笔者的实际体验，在LIVE下，同服同网下的网战速度比较理想了，普通招式和大多数基本连技均可顺畅出招。不过跨服对战的话，延迟和卡顿现象还是不可避免的，除非是"Same Area"完全找不到合适的对手，不推荐跨服对战。

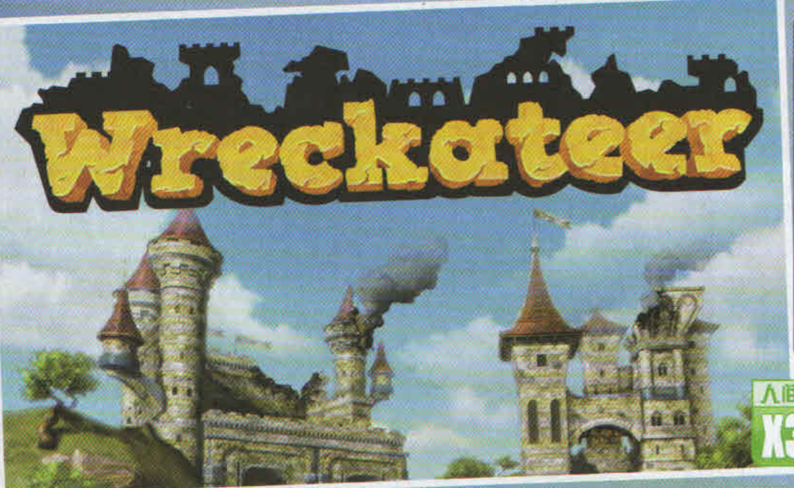
CHECK 2 网络环境较差时的特殊对战策略

对于热衷于Ranked Match的朋友来说，有时候即便网络质量不好也要打，那么下面笔者就跟大家简单交流一下在网速不理想时的网战小心得：

1）由于延迟的存在，在"面切"时玩家们通过目测屏幕上对手的动作来做出即时应对的方式这时候基本失效了，因此线性的变段突进技有时候往往会收到奇效。比如Jacky的3KP2KK，中段和上段进攻中夹杂一个下段K，对手中招的几率非常大。

2）可以适当使用一些"面切"中风险较大的高回报单发技。同样由于网络延迟的原因，该防的时候没防住，该闪的时候闪不开，可以连的时候连不上等等情况时有发生，在这种恶劣的环境下，有时候"豁出去"打反倒可能会有奇效。比如Jacky的7K，由于打击落空后非常不利，单独使用这个"李小龙翻跟头踢"在通常对战中的作用比较有限。但在网速不佳的网战中，由于其恐怖的威力（特别是Counter后，有时候能打掉对手近一半的体力），这招有时候会成为扭转战局的关键。正所谓"乱拳打死老师傅"——网络不好，再牛的玩家都会成为行动不便的"老师傅"。





本作的游戏方式同《愤怒的小鸟》非常相似，玩家的目标是通过有限的投掷次数给予城堡最大程度的打击。作为一款对操作性要求较高的物理破坏游戏，制作公司对体感的精确度把握得非常好，玩家细微的动作变化都可以在游戏中体现并影响到最终的破坏结果，笔者在游戏过程中从未因识别度的问题而影响到游戏体验，喜欢体感游戏方式的玩家没有任何理由错过本作。

文 BrainlessCat　美编 心の永恒

人间大炮	Iron Galaxy Studios	动作
X360 Wreckateer		下载版
2012年7月25日	1～2人	800点MSP
Kinect专用，对应AFS		

基础知识

指令	方法
选择菜单	从上至下摆动右手
确认菜单	从右至左挥动右手
后退	从左至右挥动左手
呼叫主菜单	左手向左侧45° 倾斜
重新开始关卡	右手上举
重新投射	左手上举（必须有Mullingan）
鸟瞰全景	敬礼（必须右手）

道具

Wrecking Gauntlets：教学关中得到的道具，可以利用双手调节石块的飞行轨迹。

投石器：投石器分为两个区域，玩家需要向前一步进入准备区域，双手靠近会拉住皮筋，这时退回之前的位置可以做投射调整（角度和力量），蓄力的大小根据玩家后退的距离来决定，有时 Low Power 的效果反而更好。



Mullingan：累计消灭3个Goblin可以得到Mullingan，也就是游戏中重新投射的机会。如果对之前石块所得分数不满意，可以在之后的准备过程中高举左手使用 Mullingan 获得重新投掷的机会。

石块

Basic Shot：最基础的投射石块，除利用Magical Gauntlets 调整轨迹外没有其他特殊效果。

Flying Shot：投射之后可以激活飞行的特殊效果，利用手臂能自由地控制石块飞行方向，但不能向回飞行。

Split Shot：引爆后可以让石块变成4个连成一排的小石块，可以用双臂来控制这一排石块的飞行方向。

Bomb Shot：有爆炸效果的石块，也是游戏中惟一可以在撞击建筑物后激活特殊属性的石块。

Speed Shot：有再次加速效果的石块，激活特殊效果后石块会像子弹一样在当前位置直接加速，可以击穿多个建筑物，在



激活加速功能后依旧可以微调飞行方向。

Lift Shot：破坏力最高的石块，有3次空中再弹射的机会，弥补了射程短的缺点。

图标（Shot Icon）

5K/10K Icon：击中后获得5,000/10,000分。

Bomb Icon（红色）：击中后石块获得爆炸效果。

Lift Icon（蓝色）：击中后石块获得弹射效果。

Speed Icon（黄色）：击中后石块获得加速效果。

特殊加分

除正常摧毁建筑物可以得到分数外，根据石块的种类、攻击的效果以及图标的属性还会获得额外的加分。在某些难度较高的关卡中，特殊加分直接决定了玩家能否达到金牌分数。

通用加分

1.Pacifist：未击中任何建筑物。

2.I Regret Nothing：只击中红色哥布林的气球。

3.Yee-Haw：击中红色哥布林。

4.In the Face：击中红色哥布林的头部。

5.Got A Mulligan：累计杀死3个哥布林。

6.Homewrecker：击中民宅（小型房屋）。

7.Low Power：低蓄力投射。

8.Terrifying：石块从哥布林身边擦过。

9.Massive Damage：一次性摧毁当前地图上33%的建筑物。

10.Do Over!（绿色）：使用Mulligan重试投射后获得的分数比之前一次高。

11.Do Over!（红色）：使用Mulligan重试投射后获得的分数比之前一次低。

12.Icon Collector：在一次投射中获得三个效果加分或者效果图标。

13.Long Shot：飞行较长一

段距离并击中建筑物。

14.Denonate 3 Charges：在一次投射中引爆三个炸药。

15.Lord of la Mancha：击中风车。

16.Late Hit：在第一次击中建筑物后和该建筑物倒塌前的这时段，再击中另外一个建筑物。

非通用加分

17.Sharpshooter：完全不调整石块飞行轨迹的情况下击中建筑物（不适用于 Flying Shot 和 Split Shot）。

18.Bank Shot：先击中地面再击中建筑物（不适用于 Bomb Shot 和 Flying Shot）。

19.Curvebal：不停地向左侧或右侧调整石块方向（不适用于 Flying Shot）。

20.Return to Sender：不停地向下调整石块方向（不适用于 Flying Shot）。

Bome Shot 加分

21.Perfect Timing：听到倒计时声音时引爆石块（有特写画面）。

22.Giant Bomb：穿过 Bomb Icon。

23.Dud：爆炸后未击中任何建筑物。

Flying Shot 加分

24.Dive Bomber：俯冲攻击，先让 Flying Shot 飞行到一定高度再向下冲击建筑物。

25.Daredevil：紧贴建筑物或者地面飞行。

26.Freedom：未击中任何建筑物。

Speed Shot 加分

27.Premature Activation：发射 Speed Icon 后立刻启动加速效果。

28.Armor Piercing：使用加速效果后击穿多个建筑物。

29.Ricochet：利用建筑物或岩石进行反弹攻击（地面不行）。

Split Shot 加分

30.Max Spread：激活分散效果后拉长石块间距再击中建筑物。

31.Concentrated：激活分散效果后拉短石块间距再击中建筑物。

32.Wheelin'：激活分散效果后使其向一侧倾斜。

33.Split Bank：激活分散效果后获得 4 个 Bank Shot.



Lift Shot 加分

34.Daredevil：贴近地面时激活弹射效果。

35.Maximum Liftus：一次投射中激活全部的 3 次弹射效果。

特殊图标

36.Special Delivery：使用 Basic Shot、Bomb Shot 或者 Split Shot 击中 Speed Icon。

37.Flame On：控制 Flying Shot 击中 Bomb Icon（Chapter2–4）。

38.Danger Zone：控制 Flying Shot 击中 Speed Icon（Chapter7–1）。

39.Double Down：激活 Lift Shot 的弹射能力击中 Lift Icon。（Chapter5–3）。

40.Spicy Meatbal：激活 Speed Shot 的加速功能后击中 Bomb Icon（Chapter5–2）。

41.Ludicrous Speed：激活 Speed Shot 的加速功能后击中 Speed Icon（Chapter5–2）。

全金牌指南

游戏一共收录了 50 个普通关卡、10 个挑战关卡以及一个通关后的 King's Castle 关卡，只有拿到全部的 61 个关卡金牌才能解锁 Master of Destruction 成就。

建议玩家不必一开始就执着于金牌，通关之后不仅会对游戏系统有更深的了解，更累计了一定数量的 Mullingan，这时再重新选择需要金牌的关卡会事半功倍。如果在某些关卡中总是距离金牌分数差那么一点，可以利用 Do Over 战术，也就是第一次投射时故意打出低分，第二发再进行正常打击从而获得 Do Over 的特殊加分。不要小看这几千分，在多倍加成的情况下，几个 Do Over 也能增加几万至十几万的分数。

Chapter1 Elkhart

Elkhart 是游戏中最基础的区域，出现的 5 张地图属于教学性质的关卡，由于达成金牌毫无难度，这里不做详细描述。

Challenge1：玩家需要使用一个 Flying Shot 完成挑战，只要在不错过太多加分图标的情况下击中最后的建筑物即可获得金牌。

Chapter2 Flat Rock

2–1：Split Shot 会首次在游戏中亮相，地图中城堡的位置可以说是专门为迎合 Split Shot 而设定的，拿到金牌没有任何难度。

2–2：先分别利用 3 个 Basic Shot 击倒城墙后的 3 个塔楼（角度调高一些，在不击中城墙的前提下尽量击中加分图标），最后使用 Split Shot 的特殊效果摧毁正前方城墙即可拿到金牌。

2–3：本关只有 3 次投掷的机会，先让第一枚 Flying Shot 飞最中间的路线（击中红色 Goblin 和两个加分图标击），这样可以确保左右两条路线中的 10K 加分图标在获得加成后发挥更好的效果。

2–4：第一枚 Basic Shot 一定要穿过 Bomb Icon，这样会得到爆炸的属性从而炸掉前方的城墙；利用 Flying Shot 收集空中的

加分图标后撞向塔楼；再用最后2个Basic Shot做扫尾工作即可获得金牌评价。

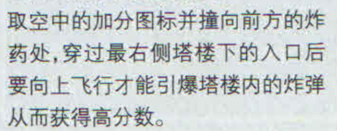
2-5：用第一个Bomb Shot击中右侧的加分图标并引爆，可以获得很高的分数（第二个Bomb Shot瞄准左侧的加分图标）；让Basic Shot穿过Bomb Icon可以击毁前方的城墙；上调最后一个Basic Shot的角度（击中红色Goblin为最佳）击中最后的塔楼便可达到金牌分数。

Challenge2：选择左侧的路线比较简单，除了穿过Lift Icon（蓝色光圈）后需要手动向下调整路线外，其它图标都会帮助石块自动调整路线，顺利到达城堡后启动炸弹效果即可拿到金牌。

Chapter3 Lyons



3-1：在第一发Bomb Shot穿过10K的加分图标后需要向右侧微调一下再启动爆炸功能，一定要确保炸掉四根柱子才能获得金牌；剩下的三个Flying Shot按照左、中、右的飞行顺序拿取空中的加分图标并撞向前方的炸药处，穿过最右侧塔楼下的入口后要向上飞行才能引爆塔楼内的炸弹从而获得高分数。



3-2：第一发Speed Shot投向10K加分图标，当穿过图标后启动加速效果；第二发Speed Shot向右侧的5K图标瞄准，这里需要击中5K图标的下方才能在发动加速功能后穿过后方的另一枚5K图标；第三发Basic Shot向左侧城墙的炸药出投掷，而最后一发Speed Shot需要抬高一些角度再投向城堡中央的塔楼（有哥布林存在），提高角度的目的是为了启动加速功能后可以顺利击毁最后一排的塔楼。

3-3：让前两发Basic Shot分别穿过Speed Icon获得加速的效果；第三发Flying Shot向右侧的发射，拿到空中的3个加分图标后向斜坡上塔楼撞去；最后一发Speed Shot瞄向最左侧的10K图标，在适当的位置激活加速功能可以击穿最左侧的整排城墙。

3-4：本关获得金牌的要点是在激活加速效果后调整石块的飞行位置。最右侧是10K图标－塔楼－塔楼－城堡的排序，投石器一定要正对塔楼瞄准，在10K图标前启动加速功能，之后向上托起石块可以避开后面的山坡，从而摧毁这一排的所有建筑物；用第二、三发Flying Shot收集空中的加分图标，之后向下加速去撞城堡左右的两个底角；再用最后一发轰掉最前排绑满炸药的城墙即可。

3-5：Lift Shot的用法比较多变，用它获取高分的方法是通过前2次的空中弹射技能把石块调整至最佳落点，再用最后一次弹射摧毁整排的建筑物。首先用第一发Lift Shot击毁最左侧的塔楼，利用空中的2次弹射机会让石块正对塔楼下落，这样最后一次的弹射会把塔楼以及塔楼后方的建筑一起摧毁；第二发Lift Shot的最佳落点为右侧第一个塔楼的底部左侧（约45°方向下落），目的是弹射后击毁最右侧的塔楼（前两发后如果没达到3倍乘数就不太可能拿到金牌了）；第三发投向正中间（红色哥布林方向）可以摧毁前方的整个建筑；剩下的最后两发进行扫尾工作。

Challenge3：建议第一次投射的时候走下方的飞行路线，把较为简单的上方路线留给最后一次，这样可以避免失误后反复重新游戏的麻烦，途中的加分图标不用刻意追求，只要在不错过太多图标的情况下击毁最远处的两个塔楼即可拿到金牌。

Chapter4 Humbolt

4-1：让Lift Shot在空中调整方向，正对右侧没有炸弹的塔楼下落，落至底部时激活弹射功能可以摧毁塔楼以及后排的大片建筑物；让第二发Bomb Shot射中红色哥布林并击中哥布林身后的塔楼，击中塔楼后先让石块飞一会儿，待到石块进入城堡内部再启动爆炸功能可获得高分评价；利用第三发Split Shot摧毁大片残存建筑；最后一发Basic Shot来做扫尾工作即可。

4-2：本关的第一发尤为重要，投射方向为藏在城门后方的5K图标，当发射过程中的石块、城墙、图标成为一线时启动加速功能，这一击一定要既击中城墙又穿过5K图标；调整第二发Split Shot的方向，让其由45°向中央塔楼方向下落，落至底部后启动弹射能力可以摧毁前后两个塔楼；第三发Split Shot摧毁左侧的塔楼即可；最后用Split Shot收集整排的加分图标。

4-3：用前两发Flying Shot来收集空中左右两侧的加分图标并撞毁塔楼，用俯冲的动作撞击塔楼可以加大伤害威力（拿到塔楼前的加分图标后双臂迅速下落即可）；第三发Bomb Shot瞄准塔楼前的10K图标，击中图标和塔楼后先不要启动爆炸功能，待石块滚落至城门口的5K图标处再发动；抬高最后一发Bomb Shot的发射角度，瞄准天空中央的加分图标后发射，等到石块滚落到最后一排的塔楼门口后再启动爆炸效果。

4-4：第一发Boom Shot瞄准红色哥布林左侧的5K图标（不需要击中，只是以它为基准），在空中飞行的过程中不停地向上托住石块，第一发的目的是摧毁城堡左侧的三角区域；第二发Split Shot瞄准左上方的5K图标，之后调整轨迹石块，使其击中下方的5K图标、城墙前的10K图标以及红色哥布林，在城墙下启动最后一次弹射功能能达到最大的破坏效果；第三发Flying Shot收集最左侧的所有加分图标，然后清理附近的残骸；用最后一发Split Shot收集右侧的加分图标，并对城堡的右半部分进行攻击。

4-5：第一发Speed Shot瞄准最前方的城门，当石块与城墙左侧炸弹同一水平时激活加速效果，这样可以击毁城墙的左半部、整个中央塔楼以及后方建筑的中央支柱；第二发Bomb Shot瞄准残存的右半部城墙，当石块击毁城墙后，滚落至后方建筑的右侧柱子时引爆炸弹效果；用第三发Lift Shot瞄准左侧的城堡，使用弹射效果可以同时摧毁后方的塔楼；用第四发Split Shot的散弹功能击毁右侧山坡上的建筑；最后方的建筑物现在只剩下一根支柱了，用Basic Shot打碎它吧！

Challenge4：此挑战是一个类似于反弹的迷你游戏，建议瞄准先瞄准左侧的Speed Icon，获得加速效果后向右侧调整石块方向，只要石块能够从倾斜角度进入城墙内部基本上就可以拿到金牌了。

Chapter5 Sadorus

5-1：先完成相对困难的右侧的路线，难点在于当Basic Shot穿过Lift Icon后需要不停的向左调整石块飞行轨迹，才能落入下一个Lift Icon；中间路线的Lift Icon没有什么难度；最后用Flying Shot飞一个C字型，穿过3个加分图标后撞向最右侧的塔楼。

5-2：第一发Basic Shot瞄准左侧的5K图标，击中图标后向左侧调整轨迹才能保证穿过Speed Icon后能击毁整排塔楼；第二发瞄准右侧的5K图标，穿过图标后启动加速功能，能够摧毁2个以上塔楼就算合格；第三发瞄准后排的塔楼，发射角度要调高一些，后排塔楼倒塌后会顺便摧毁地图中央的建筑；最后一个Lift Shot只要不脱靶就能拿到金牌。

5-3：第一发Lift Shot的攻击目标是左侧的2个塔楼，利用弹射技能穿过Speed Icon后向左下调节飞行轨迹能达到最大程度的破坏；用同样的方法来摧毁中央的建筑物；利用第三发Basic Shot穿过Bomb Icon炸毁悬崖下方的建筑；在最后一发Speed Icon穿过右侧的Lift Icon时启动加速功能，击穿整排塔楼。

5-4：用第一发Flying Shot飞进右侧塔楼的入口，撞击塔楼底部可以摧毁整个塔楼以及城墙（运气好的话坠落的残骸会对左侧的塔楼造成伤害）；第二发Speed Shot瞄准正前方城墙上的右侧炸药，在炸药前启动加速功能；另一发Speed Shot在城墙左侧的炸药前启动加速，这时候差不多已经达到金牌分数了；利用最后两个Split Shot进行扫尾工作即可。

5-5：本关建筑物的位置一目了然，属于Split Shot的进阶教学，必须要拿到所有加分图和最高乘数才能拿到金牌，摧毁的顺序为左、右、中。

Challenge5：想要拿到金牌评价就不能错过任何一个图标，完成挑战的关键是在击中10K图标后立刻激活弹射功能，倒数第二个的10K图标比较容易错过，注意及时调整飞行轨迹。

Chapter6 Thayers

6-1：本关对金牌分数的要求十分苛刻，运气占很大因素。第一发Lift Shot瞄准前排城墙的右侧石柱，让石块沿左45° 方向下落，利用弹射功能可以摧毁右半部城墙以及后一排城墙的左半侧；第二发Speed Shot瞄准最后一排城墙的右半侧，一定要正对最右侧城墙时启动加速功能，否则会留下残骸；第三发Lift Shot沿左45° 的方向向前排城楼的左侧下落，利用弹射能力可以摧毁左侧上坡的塔楼（不必击中城墙的炸药）；最后一发Basic Shot进行扫尾。

6-2：第一发Split Shot最少要收集到4个加分图标，尽量让中间的石块由左至右攻击中央塔楼的底部，这样塔楼倒塌后有很大几率击毁右侧的塔楼；如果没有击中右侧也没有关系，用Lift Shot攻击右侧、Speed Shot攻击左侧的顺序也能拿到高分。

6-3：第一发Basic Shot瞄准中央的Speed Icon，最好的效果是从加速图标的最下方穿过；分别抬高第二、三发Basic Shot的角度，向左右两侧的塔楼发射，最佳的效果是在不穿过5K图标的情况下，击穿前排的塔楼并落入后方的Speed Icon；用最后两发Boom Shot收集空中左右两侧的加分图标，拿到图标后调整方向，当其落入V字形城墙的夹角时引爆石块。

6-4：使用Low Power投出第一发Bacis Shot，击中左侧5K图标后向下调整飞行轨迹，落入前方的Lift Icon后会再弹至另一个Speed Icon，这样可以击毁整排塔楼；第二发Bomb Shot瞄准右侧的5K图标，穿过图标后向右侧调整一下以便击中后方的Speed Icon；第三发Bomb Shot瞄准正前方的城墙，在城门偏左侧的方向引爆；用最后一发Split Shot清理最后排的建筑物就可以达到金牌分数。

6-5：第一发LIft Shot瞄准城墙的右侧，方向以弹射后能击毁最后方的建筑物为最佳；第二发Speed Shot瞄准城墙右侧的底角；再用Split Shot清理地图上大片的残存建筑物；最后使用Basic Shot扫尾。

Challenge6：挑战的难度在于飞入Lift Icon后即时调整方向，第一次弹射后立刻向左侧调整飞行路线，第二次则是向右，想要达到金牌分数的话只允许错过一个5K图标。

Chapter7 Ottomhill

7-1：第一发Bacis Shot穿过左侧的5K图标后向右下方调整方向，一定要在击中Speed Icon后正对城墙左侧；调高角度，使第二发Boom Shot落入最后排的城堡中，在城堡内部爆炸可以摧毁周围建筑物；Flying Shot瞄准右下方的5K图标，然后向最右侧的城墙飞去，由于城墙后方拥有炸药，击中后可以摧毁整个右侧城墙；第四发Basic Shot最为重要，击中空中的红色哥布林后向右侧调整方向，使其落入Lift Icon，弹射后再迅速向下调整方向，击中5K图标后摧毁山坡上的塔楼；最后一发Split Shot来清理中央大片的建筑残骸就可以拿到金牌了。

7-2：前两发Flying Shot飞左右的路线，分别能拿到3个5K图标，拿到图标后向塔楼和城墙连接处俯冲，2次打击过后至少达到3倍乘数才有可能拿到金牌；发射Speed Shot后在Speed Icon前启动加速功能，一定要不停的向上调整路线才能保证集中山坡上的塔楼；第四发Flying Shot瞄准空中的哥布林，击中哥布林后向前方的塔楼下俯冲；用最后一发Split Shot击毁最前排的城墙，同时不要错过两个5K图标。

7-3：此地图能否拿到金牌完全看第一发Speed Shot的效果，瞄准正前方的城墙，在城墙塔楼下方附近激活加速，可以击中城墙后方的加分图标以及最远端的塔楼，最好可以拿到3倍加成15万分；第二发Basic Shot瞄准右侧的5K图标，击中图标后再向左侧调整使其落入Speed Icon，获得加速效果后再向右侧调整；最后两发没有固定的攻击目标，对地图上的残骸进行清理即可。



7-4：本关金牌难度非常低，前两发Flying Shot分别瞄准左右塔楼的中部，运气好的话两发就可以达到金牌分数，最后一发进行扫尾工作。

7-5：第一发Lift Shot向右侧发射，利用前2次弹射能力收集3枚加分图标，在城堡前发动最后一次弹射可以摧毁整座建筑物；第二发Speed Shot向左侧城堡中央前的Split Icon瞄准，获得弹射效果后启动石块的加速能力；用第三发Flying Shot撞向最左侧的Speed Icon；最后一发Basic Shot瞄准剩下的Split Icon进行最后的打击。

Challenge7：三发Split Shot都要在击中Speed Icon后立刻激活分散效果，如果第一发Split Shot的4个小石块都以Bank Shot的方式击中建筑物，还会额外获得Split Bank的加分效果，左右两个塔楼不必非要击中；由于第二个目标的下方是钢制结构，所以要让石块保持一定的高度，使石块整体向左倾斜可达到最大程度的破坏；最后一发Split Shot获得加速功能后缩短石块的间离并拉低石块的飞行高度，摧毁全部的7个哨楼才能达到金牌分数。

Chapter8 Motteslair

8-1：第一发Flying Shot瞄准拱形门上的5K图标，拿到图标后飞一个C字形，收集空中的加分图标后一定要俯冲撞击中央的建筑；第二发飞右侧路线，击中哥布林后也要进行俯冲攻击；最后一发拿去拱形门下方的图标，5K和10K图标是可以一起拿到的，稳妥起见的话可以只拿10K图标，飞行尽头后前进行扫尾工作即可。

8-2：第一发Basic Shot瞄准左侧的5K图标，最佳效果是击中图标的最右侧之后再向右侧调整飞行轨迹；第二发Basic攻击右侧的城墙，但这次不必瞄准图标；继续用第三发Speed Icon对右侧城墙的残骸进行清理，飞过最后右上方的5K图标后调整石块的轨迹并加速；第四发Split Shot至关重要，由于前方哨楼的很大一部都是钢制结构，所以需要稍稍调高一些角度后再发射，激活特殊效果的时机是在哨楼的前方，这样中间的2个小石块可以击中哨楼顶部，左右两侧的石块还可以收集到5K图标，更重要的是拿到图标后需要迅速向下拉动石块，以便击中后方的城堡；最后一发Basic用来进行清理工作。

8-3：瞄准左侧的Bomb Icon，使用Low Power弹出第一发，穿过图标后向右侧调整，在可以击中塔楼底部的时候启动加速功能；第二发投向右侧最远端的塔楼（山坡上），需要在空中调整位置，躲避城墙上的塔楼后进行加速即可；第三发Speed Shot瞄准城门上方，启动加速后可以击毁后方的塔楼；第四、五发Basic Shot投向两个Lift Shot的方向，注意在空中调整运行轨迹，右侧的向下调整，左侧的向上调整。

8-4：本关最重要的是前两发，第一发Lift Shot瞄准右侧的10K图标，落入图标后立刻启动弹射功能会再次击中Speed Icon，在加速的过程城中向左侧微调，能击中一整排的加分图标即可，穿过最后一个10K图标后再启动弹射并迅速向左侧调整，击中最后一枚10K图标后启动最后一次弹射击毁，目标是击中红色哥布林，之后坠向前方的塔楼，这一击最多可以拿到25W的分数；控制第二发Flying Shot拿取左侧的加分图标，拿到最后一个10K图标之后立刻向上飞行，穿过5K图标后再迅速俯冲；第三发Basic Shot瞄准正前方的Speed Icon，得到加速功能后迅速向左下调整方向，目标是城墙左侧的塔楼；利用最后一个Split Shot对残存的建筑给予最后的打击。



8-5：第一发瞄准空中的Speed Icon，得到加速功能后调整方向，使其穿过5K图标，之后迅速向下飞行，击中桥梁支柱间的连接部分，如果击中连接处的正中可以摧毁整座桥梁；第二发Flying Shot飞右侧的路线，拿到3枚5K图标后（2枚在空中，1枚藏在城墙厚），俯冲向最后一排城墙的中间部分，位置正确的话可以摧毁除最左侧塔楼外的整个城墙，并且达到5倍的乘数；使用第三发Flying Shot飞左侧的路线，同样可以得到3枚图标，用它冲击最左侧的塔楼即可；最后一发Split Shot来清理正前方的城墙。

Challenge8：完全没有难度的挑战，在空中尽可能多收集Bomb Icon，最后冲向左右两侧的石柱即可。

Chapter9 Oronthil

9-1：第一发 Flying Shot 飞左侧的路线，拿到 10K 图标后飞 C 字形，俯冲最后方的塔楼；能否拿到金牌主要看第二、三发的 Basic Shot，右侧线路难度稍大，用 Low Power 弹出石块，最重要的是落入 Speed Icon 后要正对侧面的城墙，这样可以造成最大的破坏；第三发瞄准左侧的 Speed Icon，同样要注意调整飞行路线，使其在获得加速能力后能够从正面冲击城墙；用第四发 Flying Shot 瞄准红色哥布林；最后一发清理残存的建筑物。

9-2：第一发 Boom Shot 瞄准右上方的 Lift Icon，获得弹射效果后迅速向左调整方向使其落入 Speed Icon，获得加速效果可以达到山坡上的塔楼，在塔楼内部引爆石块即可；第二发 Boom Shot 瞄准中央的 Lift Shot，同样需要向左调整方向才能再次获得弹射的效果，调整石块使其落入支柱间的 5K 图标并立刻引爆，可以炸毁整座桥梁；让第三发 Flying Shot 飞过 Speed Icon，获得加速效果后立刻向左侧塔楼的底部俯冲；再用最后一发 Lift Shot 摧毁底部的双塔楼就能拿到金牌。

9-3：利用第一发 Lift Shot 收集右侧的加分图标（第三个非常非常难拿，错过也不影响金牌的取得），要把最后一次弹射机会留到右侧的城墙前，发动弹射可以避开铁墙，再调整轨迹使其落入前方的炸药处；第二、三发 Speed Shot 分别瞄准中央和左侧的塔楼，调整石块，使其与前后塔楼成一条线时发动加速功能；再用最后一发 Flying Shot 收集最下方的加分图标以及清理工作。

9-4：调整第一发 Lift Shot 的方向，在左侧城堡的城门左侧时发动弹射功能；第二发 Speed Shot 对准左侧城堡的右侧城墙，在与右侧城墙成为一条直线时激活加速能力；第三发 Flying Shot 收集右侧的加分图标，最后俯冲山坡上的塔楼，撞击位置是塔楼内部的两个炸药的中间部分；发射第四枚 Speed Shot 时，角度稍向左侧一些，空中飞行时再向右侧调整，使其既能冲破城墙，又可以摧毁后方的塔楼；用最后一发 Basic 做清理工作。

9-5：前两个 Flying Shot 按照先左后右顺序收集加分图标，然后撞击两侧山顶的塔楼，一定要飞进城门，撞击塔楼内部才能完整的摧毁整座建筑，由于本关只有三次投射的机会，所以一定要让每一发达到最大的破坏效果；用第三发 Split Shot 瞄准中央的 Lift Icon，击中的瞬间立刻启动散射的功能，之后调整石块使其向左侧倾斜可以拿到两个加分图标后，最后向下拉动石块会摧毁正面城墙。

Challenge9：挑战的要求非常简单，在只能通过上下挥动来控制石块的轨迹的情况下，尽可能多的收集加分图标并摧毁最后的建筑物。由于挑战中挥动的效果要比章节中大得多，所以玩家需要先适应一下挥动的浮动，路线非常自由，习惯操作后尽可能多的收集 10K 图标即可，需要注意的是一定要集中建筑物前的加速图标才能达到 3 倍的分数加成。



Chapter10 Lannenheim

10-1：前两发 Flying Shot 分别飞左右两条的路线，空中的 5K 图标留给最后两发 Basic Shot，收集地面上以及最两侧的 5K 图标即可，撞击目标为左右两侧的塔楼，调整飞行角度冲进城门内，撞击塔楼最底部才能摧毁整座建筑；最后两发 Basic Shot 瞄准空中的两个 5K 图标，之后控制飞行轨迹使其能够击中桥梁后方的 10K 图标和塔楼。

10-2：第一发 Speed Shot 瞄准左侧的 5K 图标，击中图标后向右侧调整石块，当其正对左侧的城墙时启动加速功能；在 Low Power 的状态下弹出第二发 Split Shot，攻击目标为前方的红色哥布林（把前方的 5K 和谷底的 10K 图标留给另一枚 Split Shot），击中哥布林后在前方铁柱的右侧启动弹射功能；第三发 Split Shot 瞄准右侧的 5K 图标，启动加速功能击中图标后向左侧调整方向，目标是击中右侧的炸药、炸药后方的 5K 图标以及最远端的塔楼；在 Low Power 下弹出第四发 Split Shot，击中正前方的 5K 图标后让其落入峡谷中，使用弹射功能再拿到 10K 图标，最后在最中央的塔楼下发动弹射功能；用最后一发 Basic Shot 清理残壁。



10-3：在 Lift Shot 击中前方的加分图标发动弹射能力，使其落入 Speed Icon，冲向正前方即可，由于最后一排的钢墙具有弹射的功能，所以这一击可以摧毁正前方的所有建筑物；第二发 Speed Shot 向右侧瞄准，利用连续的 Lift Icon 可以收集到所有加分图标，当石块与空中最后一枚 10K 图标处于同一水平线时启动加速功能，最好的效果是击中后排的 Lift Icon，从而摧毁整排建筑物；用第三发 Boom Shot 瞄准左侧的 Lift Icon，落入 Speed Icon 后可以摧毁后方成片的建筑；最后一发 Boom Shot 瞄准最左侧，撞击有哥布林的塔楼。

10-4：第一发向右侧的城墙塔楼瞄准，最有效的打击位置是炸药的右下方，想要拿到金牌就必须同时摧毁右侧最远端的塔楼；抬高第二发 Bomb Shot 的角度，瞄准远方的红色哥布林，击中哥布林后迅速向左侧调整位置，这样既可以炸毁整座桥梁，又可以摧毁最后方的两座塔楼，前两发完成后至少要达到 4 倍加成；第三发瞄准中央城堡的左侧城墙，在处于城墙底部时启动加速效果；继续用第四发 Bomb Shot 清理中央城堡的残骸；最后一枚 Basic Shot 攻击最左侧的两座塔楼。

10-5：第一发 Basic Shot 瞄准左侧的 Speed Icon，尽量击中图标的右侧然后向右调整石块的飞行轨迹，这一击至少要达到 3 倍的加成效果；第二发 Split Shot 瞄准右侧的城墙塔楼，使其正塔楼下落，激活最后一次弹射后可以摧毁整排的塔楼以及收集到 2 个 10K 图标，这一击比较困难，需要多加尝试；第三发 Bomb Shot 瞄准空中的哥布林，击中哥布林后调整石块的方向，使其向中央的城堡下落，从绿色哥布林的头顶擦过还可以拿到 Terrifying 的额外加分，最后让 Bomb Shot 在城堡内部爆炸；利用最后的 Basic Shot 和 Speed Shot 进行清理工作。

Challenge10：Challenge1 的加强版，注意获得 Speed Icon 的加速能力后要控制住方向，其他没有难度。

King's Castle

在第一次完成 10-5 关卡后选择 Continue 会自动进入 King's Castle，由于本关会额外提供 50 个 Mullingan，建议致力于全成就的玩家在第一次进行该关卡的时候就拿取金牌，如果第一次未拿到金牌就退出游戏，那么只有在面对选择章节画面时保持 10 秒钟的敬礼姿势（右手）才能再次进入本关卡。

前两发 Bacis 瞄准中央城堡的左右两部分即可；第三、四发 Flying Shot 分别收集左右两侧的加分图标，并冲击最后方的城堡；最后一发 Speed Shot 攻击左侧远端那个没有炸弹的塔楼即可。

Avatar FameStar（AFS）

该系统在皇家拆迁队中首次亮相，它既依托于游戏又可以看作是独立存在的系统。说它依托于游戏是因为只有在支持 AFS 的游戏中才能找到相关选项（目前支持 AFS 的还有《A World of Keflings》和《Full House Poker》两款游戏，以下简称这种游戏为 AFS 游戏），但 AFS 的等级在所有 AFS 游戏中都是通用的（好比连锁店的会员卡，可以在该品牌的任意店面中消费）。虽然现在的 AFS 还只是一个雏形，但相信随着日后更多的 AFS 游戏发售，该系统的奖励内容也会变得更加丰富。下面以皇家拆迁队中的 AFS 系统为例做进一步介绍。

FameStar Challenges

FameStar Challenges 分为 Weekly Challenges 和 Bonus Challenges 两种，在连接 XBOX LIVE 的情况下前者的挑战内容会在每周进行更新（具体的更新时间上屏幕上方显示），前一周未完成的挑战在更新之后消失；而后者的挑战内容是固定不变的，只能完成一次。玩家通过完成这两种挑战可以获得 Fame 分数，累积到相应分数后可以提高 AFS 等级，从而解锁更多的奖励内容。

FameStar Rewards

解锁奖励的条件是达到相应的 AFS 等级，AFS 等级分为 Fan ,Newcomer,Up&Coming,Headliner,star 以及 Megastar，前五个级别可以通过累积 Fame 分数获得，而想要达到 Megastar 等级玩家必须在一个更新周内（两个周三之内）完成所需的分数，否则 Star 等级之后累计的分数会被清空。

进入 FameStar Rewards 可以在左侧列表中看到人偶奖励的名称以及对应的 AFS 等级；选择右侧的 Select Outfit 可以进入 AFS 的人偶界面，玩家可以更换上已获得的人偶奖励；选择 Next Game 或者 Previous Game 可以查询到目前还有哪些游戏支持 AFS 系统，更重要的在这里能够进入其他游戏的 AFS 人偶奖励，也就是说玩家只要在一个游戏中达到了相应的 AFS 等级，就可以获得全部 AFS 游戏的人偶奖励！

成就详解

全成就最大的难点是获得所有关卡的金牌评价，大部分成就都会在全金牌的流程中解锁，对某些需要刻意解锁的成就会予以说明。

成就数量	400 点 /30 个
难度	★★★☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	8～30 小时（运气加技术）
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无



Quick Study 5点

成就说明 获得第一枚铜牌。



Good Start 5点

成就说明 在任意 20 个关卡中获得铜牌评价。



Will Wreck for Food And Gold 15点

成就说明 在任意 20 个关卡中获得金牌评价。



Keep Rolling 10点

成就说明 在任意 40 个关卡中获得铜牌评价。



Respectable 15点

成就说明 在任意 40 个关卡中获得银牌评价。



Sir Wrecks-a-lot 20点

成就说明 在任意 40 个关卡中获得金牌评价。



True Wreckateer 40点

成就说明 完成所有 Campaign 关卡。



Serious Earner 25点

成就说明 在所有普通关卡中至少获得银牌评价。



Bosslike 15点

成就说明 在所有挑战关卡中至少获得银牌评价。



Master of Destruction 35点

成就说明 在所有关卡中获得金牌（包括挑战关卡和King's Castle）。



Wrecking With The Best 25点

成就说明 累计获得 25,000,000 分。



Insult To Injury 10点

成就说明 在单发投射中击中任意 1 个图标（Shot Icon）后再获得 In The Face 加分图标。



Crack Shot! 10点

成就说明 单发投射获得 5 个特殊加分图标。



Buzz The Tower 10点

成就说明 控制 Flying Shot 获得一个 Daredevil 加分图标。



Stay On Target 10点

成就说明 控制 Flying Shot 获得 10 个 Daredevil 加分图标。

取得方法 在第一个挑战关卡中可以解锁，无视空中的图标，向下方飞行，贴近地面的时候控制 Flying Shot 上下摆动，在撞击到最后的建筑物前可以获得 10 个以上的 Daredevil 图标，如果玩家发现这种方法有困难的话还可以在 Chapter3 的挑战关卡中通过躲避建筑物来解锁成就。



Hit The Weak Spot 5点

成就说明 获得一个 Massive Damage 加分图标。



Punctual 5点

成就说明 获得一个 Perfect Timing 加分图标。



I Want Them All 5点

成就说明 获得一个图标加分。



What Challenge? 5点

成就说明 在第一个挑战关卡中收集到 8 个 Shot Icon。



'Splosion Shot 15点

成就说明 激活 Bomb Shot 的爆炸效果后获得 125,000 分。



Surprise 10点

成就说明 使用一发石块获得 Perfect Timing 和 Terrifying 两个图标。



Once More With Feeling 10点

成就说明 使用 50 次 Mulligan。



Ghostride the Whip 10点

成就说明 累计击中红色哥布林30次。



Red Baron 10点

成就说明 在一次投射中获得 Low Power, Daredevil 以及 Dive Bomber Bonus 三种图标。



Flying High 15点

成就说明 控制 Flying Shot 获得任意 10 个加分图标。

取得方法 同 Stay On Target。



Green Is Good 10点

成就说明 累计杀死 1000 个哥布林。

取得方法 可以在主菜单中的 Leaderboards 查询（Gobilns Smashed）杀死哥布林的个数，如果在取得全金牌后仍未获得该成就，可以反复进行 Chapter10-5。



Building an Army 10点

成就说明 你已被招募至战斗中。

取得方法 在主菜单中选择 Help&Options，然后进入 Credits，这时保持大约 15 秒的敬礼（必须是右手）姿势就会解锁该成就。



Split Decision 10点

成就说明 控制 Split Shot 收集到 5 个图标。

取得方法 Chapter6-2 可以说是专门为该成就设计的，使用第一发 Split Shot 击中前后相邻的 5 个加分图标即可。

Actual Historical 10点

成就说明 在一次投射中获得 Massive Damage,Mulligan 和 Bank Shot 三种图标。

取得方法 在 Chapter4-1 中可以解锁，前三个石块丢向远方，只要不击中城堡即可，最后一个 Basic Shot 瞄准城堡右侧的城墙底部即可，一定要先击中地面才能获得 Bank Shot。

Oh, you got tricks? 10点

成就说明 获得所有特殊加分图标。

取得方法 参见前文的特殊加分。注意只有在关卡结束时屏幕左下方出现存储图标才算真正获得。

由公布的那一刻起，《死光》便紧紧地抓住了我的眼球，由黑色剪影构成的人物，看似是平面，却又充满了纵深细节的场景，丧尸题材和带着浓浓末日情调的故事都令人过目难忘。但到底一款平台动作游戏要如何营造出足够的恐怖感，在游戏正式发售前，我心中难免还带着一点疑惑。而随着游戏发售，这最后一点疑惑也冰消云散了。有限的攻击手段和耐力限制，还有枪械极低的携弹量与稀少的补给都足以让人感觉生存的压力，哪怕只是面对三个丧尸角色也有死亡的危险，更不用说场景中那阴险的关卡布置了。在近期的XBLA上，恐怕再也找不到一款像是《死光》般地把末日题材风格发挥得如此淋漓尽致的作品了，如此杰作，又岂能错过。本次攻略将奉上剧情流程攻略和全收集位置一览，还有全成就指南，希望能帮助各位玩家迅速完美这款游戏。



死光	Microsoft Studio/Tequila works	平台动作
X360 Deadlight		美版
2012年8月1日	1人	1200MSP
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

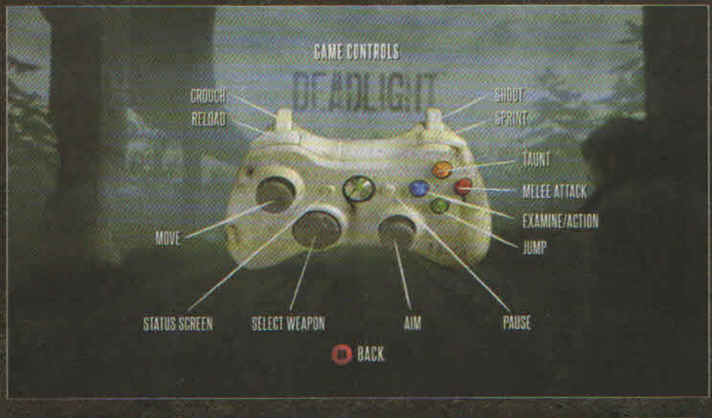
文 稀饭 美编 anubis

系统详解

本作的系统是非常传统的动作游戏系统，但对于玩家的技术要求并不高，而且在游戏过程中有体贴的教程训练，要掌握操作并不难。但在某一些关卡中会有一些地方需要特定的操作，这一点会在攻略里提及。

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	枪械瞄准
A	跳跃/攀上高台
B	攻击/推开丧尸
X	调查
Y	呼喊
LB	上弹
RB	奔跑
LT	蹲下
RT	射击
十字键左/右	更换使用的远程武器
START	进入游戏菜单
BACK	查看任务简报



特殊操作

●冲刺跳跃：推动左摇杆并按住RB奔跑一段距离后按A键，会发动冲刺跳跃，无论是跳跃距离还是速度都比一般跳跃要强。

●踩墙跳：推动左摇杆按A键跳到墙壁上，在人物出现踩墙动作后立刻向相反方向推动左摇杆然后按下A键，角色会再次跳跃，能够跳上一般跳跃无法到达的高处。

●闪避：推动左摇杆并按住RB奔跑，在奔跑途中按下LT键，角色会向前翻滚，短时间内移动速度比奔跑更快，而且能够躲避触发型陷阱的攻击。

●翻滚：角色在空中即将落向地面时按LT键，角色会发动翻滚，动作与闪避基本一致。在下落的高度足以让角色受伤时，翻滚落地可以让角色免受伤害。

●重攻击：在角色拥有消防斧的状态下，长按B键，角色会发动一次势大力沉的纵劈，能够把处于站立状态的丧尸立刻打倒，并且能够斩杀那些已经倒地的丧尸。

●推拉物件：靠近一个闪光的物件，长按X键，等角色做出抓住物体的动作后，推动左摇杆来实现推或拉的动作。

●滑下铁梯：在攀爬住铁梯时，推动左摇杆向下然后按住RB键，角色会以非常快的速度滑下铁梯。

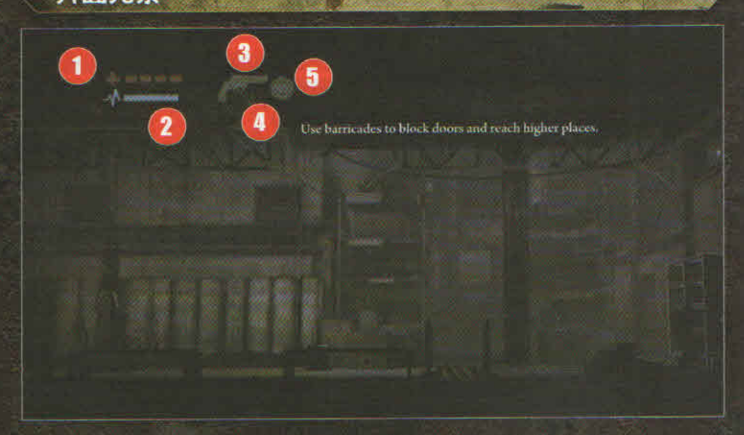
●攀住边沿：角色站在一个可供攀爬的物件边沿时，左摇杆下推，角色便会作出攀住边沿的动作，此时按A键角色会爬上边沿，按B键角色则会松手落下。







界面元素



①生命值 ②体力值 ③使用武器种类 ④剩余携弹量 ⑤弹夹剩余弹量

收集要素

本作的收集要素有三种，均是在游戏关卡中通过调查物品或尸体而获得，取得后可以在主选单的“Randall's Memories”中查看，其中“Diary”记载着Randall自己写下的日记，一共有六十页，分为十部分，在关卡中藏的位置都比较明显，玩家一般不会错过，每找到一部分就可以获得十页的日记内容。“Hidden Secrets”则包括了一些记载游戏背景的照片、剪报和特殊纪念物，还有一些死者的ID卡，这部分的内容有的藏得比较隐蔽，玩家需要非常仔细地观察场景才可以找到隐藏地点。最后则是“Handhelds”，三个大关中共藏有三个古老的游戏机，隐藏在相当隐蔽的地方，取得游戏机后玩家可以玩非常简单的小游戏，打破最高分记录后还可以获得成就。本次攻略中将会列出所有隐藏物品所在之地，方便各位玩家收集。



菜单功能一览

菜单选项名称	功能
New Game	开始新游戏，在第一次进入游戏时会出现。
Continue	继续之前保存的进度开始游戏，第二次开始游戏后才会出现。
Select Scene	选择关卡开始游戏，玩家只选择自己已经打通的关卡，尚未打通的会处于锁定状态。
Randall's Memories	查看已取得的收集要素，具体功能已经在上文给出。
Leaderboards	排行榜，查看其他玩家的游戏成绩，有一个在线成就需要进入排行榜解开。
Achievements	查看成就。
Help & Options	包括了简单的游戏操作教学和一系列游戏设定。
Exit Game	离开游戏。





剧情攻略 & 收集指南 & 成就指引

本作的全成就难度很低，一次游戏过程中就可以拿齐所有收集物品和成就，为了让玩家能够花最少的时间体验最为完整的游戏内容，本次攻略中笔者将会尝试把剧情流程、收集和成就获取这三个原本会独立分开的部分整合在一起，为玩家们提供最为方便的攻略使用体验。

开始游戏之前

你不是一个人在《死光》里战斗，请点开主菜单中的“Leaderboards”，查看一下你好友的成就，顺便拿下成就“Spreading the disease”（成就1）。

成就1
Spreading the disease

达成条件：在排行榜上见到一位同样在玩《死光》的好友。

达成方法：在确保你有一位同样购买了游戏的好友的情况下，于主菜单界面进入“Leaderboards”，成就将立刻解锁。

ACT 1 欢迎来到西雅图 Welcome To Seattle

● Scene 1：Left Behind

我是Randall Wayne，曾经当过开着警车在山路上乱窜的州警，现在是全职的幸存者，很难说这两份工作哪一个更糟糕，但起码我前一份工作还允许辞职，对吧？在我面前的女孩是Karla，曾经是个健康的女孩，现在是个浑身布满了咬痕的垂死之人，这两种状态中哪个好哪个坏一目了然，但更糟的事情，还在后头。

抓紧手中的枪，我静静地等待着，对于这种场面早就习以为常。每一次我们都抱着一丝希望期盼着，每一次我们最后都只能失望地承认失败。我说不清时间过去了多久，或许只是一分钟，或许已经有半小时，她的身体突然动了动，随后响起的是一阵低吟，那不是属于人类的声音，听起来像是一头食肉的猛兽在沉睡中缓缓地醒来，正准备开始属于自己的第一次狩猎。

毫不意外，理所当然，没一个人能够摆脱这种诅咒，只要被咬出哪怕一个小小的伤口，或迟或早，你就会成为它们中的一员，还活着的人会厌恶地称你为“阴影”（Shadows），又或是丧尸。但这一切已经与你无关，你的灵魂早已飞升天国，又或是坠落地狱，留下的只有一具腐朽的身体，正在逐渐变为一种食肉的行尸。

瞄准她仍然躺在地上的脑袋，我冷冷地扣下了扳机，子弹钻入她的后脑壳，击碎颅骨，撕裂那已经在逐渐发臭的脑组织，再从她的额头穿破皮肤飞走，只留下一个触目惊心的血洞。她，或者应该说是它，彻底地死透了。

枪声像是捅开了地狱之门，我能听到仓库外的丧尸们在咆哮，疯狂地冲撞着被缩起的闸门，想要冲进来啃食我的血肉。我那为数不多的三位“同事”，又或者说是幸存者伙伴也闻声而来，Stella哭喊着扑向Karla的尸体，Ben和Sam则不停地在责问我到底是怎么回事。事情很简单，Karla不听指挥单独行动害死了她自己，而现在，要轮到我们遭殃了。

丧尸对闸门的冲击越来越强，我的三位伙伴登上了相对安全的二楼，但天杀的梯子却在这时候松脱了，直直地掉在了地上，看来我得自己想办法逃出生天了。我不喜欢这样，但糟糕的是，我已经开始习惯这样的日子了。

我摸了摸口袋，确认Lydia和Shannon的照片还在（收集品1），找到失散的妻子和女儿是我在这人间地狱中活下来的惟一动力。再看了一眼Karla那满布血污的尸体，我头也不回地离开了仓库。

收集品1：Photo

Randall随身带着这张照片，玩家在开始游戏时便已经获得了这个收集品。

收集品2：Karla

游戏开始后会有教程提示玩家按X键检查Karla的尸体，与此同时会获得这个收集品。



拉倒货架挡住一个追过来的丧尸，我发现自己到达了另一个仓库，这里同样被丧尸围困住，但似乎在中央区域的腐朽木板下有着一条隐藏通道。沿着梯子爬到二楼，我在房间门外的蓄物柜处找到了自己的十页日记（日记1、成就2），我是什么时候把这些东西藏在这里的？来不及多想，我跳到仓库二楼的另一边，在最顶端处找到了一具尸体，到底是静静地死在一个角落比较好，还是成为一具行尸走肉比较好？我不清楚，但起码在这两种情况下，你都不知道自己如同置身地狱，而我们这些活着的人，却知道得清清楚楚。拿走了他的ID卡（收集品3），我希望以后能够找到让别人记起这个可怜人的方式。仓库上层正好有一个发电机部件，我废了不少力气，把它推到缺口，让它砸在腐朽的木板上，打开了一条通往仓库下层的通道。

日记：Diary Page 1

调查仓库二楼房间外的蓄物柜即可获得。



成就2
What's on your mind

达成条件：获得Randall日记的其中一部分。

达成方法：在第一幕的第一小节中，玩家进入仓库并到达二楼后，可以在蓄物柜里找到第一部分的日记，并获得这个成就。

收集品3：R.T. Chase ID

仓库二楼左方尽头，攀上最高处后在尸体上获得。



蹲下走过一段通风管道，开启机关压死一个被油桶拌倒的丧尸，再跳上平台，我又重新回到了地面，但拦在我面前的却是一栋高楼，看来我想要通过只能尝试爬到顶层。在我观察环境时，一只丧尸竟然跑到了我身旁，一把抱住了我。这事情已经不是第一次发生了，但每一次都让我心跳加速，肾上腺素分泌激增，要是年轻个几岁，说不定我都要“坠入爱河”了。迅速摆脱了它的擒抱（成就3），我爬上梯子，沿着阳台和窗沿往上爬，跳过一个快要散架的升降平台，终于来到了屋顶。在屋顶另一边，我遇到了一个离自己颇远的梯子，幸好屋顶下方的平台足够长，让我有了助跑的空间，奋力一跃，抓住了梯子，爬到了另一边的屋顶。远远地，我看到我的同伴们坐上了逃生用的汽车，歪歪扭扭地开上了马路，攀着梯子旁的栏杆，我想要远远地目送他们，却一个失手落到了下方的平台上，幸好我及时一滚卸掉了冲击力，不然绝对摔得够呛（成就4）。用呼喊引诱丧尸踩上地面漏电的区域送死，我跳过它们的尸体来到发电机旁踹掉了开关（成就5），电源停止工作后，

我终于能够爬上发电机，跳过铁丝网，离开了仓库区域。滑下斜坡，撞开一扇破旧的木门，我来到了下水道中（成就6）。



成就 3
Lay your hands on me

达成条件：挣脱一个丧尸的擒抱。

达成方法：丧尸攻击Randall的方式之一就是发动擒抱，这时玩家连打B键就可以让Randall挣脱，顺便拿下成就。

成就 4
Jump

达成条件：使用翻滚抵消一次掉落伤害。

达成方法：虽然游戏后期会有教学让玩家有机会得到这个成就，但其实在第一幕的第一小节就可以获得。在玩家使用机关压死一个被油桶绊倒的丧尸并来到户外后，玩家会需要沿着铁梯和楼层的边沿爬上楼顶，一直向左走，直到遇到一个可以爬到下方的铁梯时，不要沿着铁梯爬，而是来到梯子更左方的栏杆处，按A键让Randall翻到栏杆外攀住，这时候玩家需要先按B键让Randall放手，然后迅速把左摇杆向右推并预先按住LT键，Randall会在下方平台进行翻滚来抵消掉落伤害。这里的检查点离梯子很近，玩家如果第一次尝试失败，可以通过读取检查点来获得再次尝试的机会。

成就 5
I Ran (So Far Away)

达成条件：从仓库中逃生。

达成方法：剧情成就，在第一幕的第一小节（ACT 1-Scene 1）中踹掉发电机开关后获得。



成就 6
Knockin' on Heaven's Door

达成条件：奔跑中撞破木板，产生新的通道。

达成方法：第一幕的第一小节中会有撞门的教程，必定会解锁本成就。

● Scene 2：The End Of The Tunnel

来到下水道中，我查看了一下为工人而设的地图，这里能够直接通往高速公路，帮助我更快地到达电台广播中所说的安全地点（Safe Point）。沿着梯子往下爬，我一时好奇跳进一条管道中，发现了一具尸体和他身上的游戏机（游戏机1，成就7），想到女儿或许会喜欢这个小游戏，我把它放进了背包中。沿着下水道走，我在一个惨被陷阱刺穿的男子身上找到了一张印有一首诗的书页（收集品4），在末日之时，这还真是一种令人费解的浪漫。继续向前，我遇到了自己最讨厌的积水区域，为了防止丧尸啃咬感染，我身上穿着厚厚的大衣，一但进了水就浮不起来了。幸好附近有水阀，降低了水位后，我勉强能够跋涉过去，没想到却在第二个积水区域遇到了麻烦，那些丧尸竟然躺在水里装死，然后打算偷袭我。幸好我跑得快，没被抓到，不过慌乱中却在下水道出口处撞倒了一个丧尸（成就8），差点被咬了一口。迅速摆脱它的纠缠，我一头冲出了下水道出口。

游戏机1：Raven Thunder's Rock Legend

注意，跳跃时最好在管道上方一个人高的地方起跳，起跳位置太矮会落到下层，这时就失去再次爬上梯子和进入管道的机会了，只能重读检查点。获得游戏机后按X键可以立刻开始玩小游戏，顺便拿下成就"Let there be rock!"。



成就 7
Let there be rock!

达成条件：打破小游戏"Raven Thunder's Rock Legend"中的最高纪录。

达成方法：这个小游戏的最高得分是30分，要挑战起来不难。游戏本身像是一个《吉他英雄》的Game & Watch版，玩家先用A键或B键选择模式开始游戏，屏幕中有五条音轨，会有音符不断随机从其中一条音轨落下，玩家需要在音符到达音轨底部时立刻操纵角色赶过去按A键演奏。建议玩家选A键模式，因为难度较低，玩家可以很轻松地打破30分纪录。

收集品4：Poem

就在下水道的大路上，玩家必定会经过。



成就 8
Flirtin with Disaster

达成条件：奔跑中与一个丧尸产生冲撞。

达成方法：正常情况下，Randall触碰到一个处于警觉状态下的丧尸时会像是碰到障碍物般地无法前进，但如果在触碰时Randall处于高速奔跑状态，他会与丧尸产生冲撞，并与丧尸一同滚落地面。解除这个成就的同时记得要连打B键摆脱丧尸的纠缠，不然Randall会被秒杀。

● Scene 3：Welcome To Seattle

幸好我及时刹住了脚步，不然就得掉进下水道出口外斜坡下的漏电区域了。小心翼翼地躲过这死亡陷阱，我在不远处的高速公路塌陷处找到了另一个有ID的尸体（收集品5），愿你安息，伙计。跑过苍凉的高架桥底，我在巨大广告牌下方的电线杆处看到了一个生化警报告示（收集品6），可惜，这个警报来得太晚了。翻过铁丝网进入高架桥底，我被一个突然冲出流浪汉木屋的丧尸吓了一跳。把他引诱到身后的腐朽木板处，我与他一同掉下了去，但我懂得重新爬回上方，它可没那么聪明。进入小屋，我看到了一架装满杂物的购物推车，看来刚才的丧尸生前是个可怜的流浪汉。车上还有一份过期已久的本地报纸（收集品7），现在最新的新闻是什么？那就是没有新闻，只有死亡。

收集品5：ID: Arthur L. Allen

尸体的位置比较明显，但玩家有可能会因为下意识地跳过坍塌处而错过，记得留意观察。



收集品6：Pamphlet

就在电线杆处，位于玩家的必经之路。



收集品7：The Seattle Reporter

对付完丧尸进到屋子后就可以看到手推车，调查一下即可获得，不要跑太快漏了，一旦翻过屋子的顶部就会进入第四小节，没法回头拿了。



● Scene 4：Outskirts

我"借"了一把消防斧，顺便把"拥有者"的脑袋拔了下来，不用谢，换成是我也不喜欢自己死了以后脑门上还带着一把斧子。手上有了武器，我总算安心了一点，在砍掉门锁进入铁丝网包围的院子中，我遇到了两个丧尸，正好用它们练练手。我把其中一个用斧柄砸倒，然后抡起斧子砍下了它的脑袋（成就9），接着回身一抡再用斧柄一撞，把另一个丧尸也打倒在地（成就10），趁着它没能爬起来，我再次猛力一砍，把它切成了两半。仅仅是对付这两个家伙就让我禁不住气喘吁吁，看来这斧子只能用来防身，想要杀出一条血路，是不现实的。沿着小窗爬进院子旁的修车厂，我来到下层，降下汽车拦住几个跑过来的丧尸，然后料理了自己身后的两个丧尸，其中一个不太走运，脑袋凑到了我的斧子挥舞的路线上，一下子就被我砍掉了脑袋（成就11）。在最边缘的墙壁上，我从一具尸体中找到了一个空气清新剂（收集品8），味道闻起来不错，可惜掩盖不了整个环境中浓浓的尸臭。从汽车顶上跳过那些聚集过来的丧尸，我打破封住窗户的木板，跳到了室外。天还下起雨来，我或许是太累了，眼前竟然还出现了女儿的幻影。

成就 9
Go back to hell

达成条件：用重攻击斩杀一个丧尸。

达成方法：取得消防斧后立刻可以获得的成就，近身推倒一个丧尸，然后用重攻击追击，只要这次攻击成功地令丧尸的身体变得破碎，成就立刻解锁。

成就 10
Another one bites the dust

达成条件：使用消防斧对丧尸打出一套连击。

达成方法：获得消防斧后能够立刻获得的成就，找到一个丧尸，对它连按两次B键，Randall会先使出一次斩击，然后用斧柄把丧尸推倒，接着玩家就可以拿下成就。

成就 11
Don't Lose Your Head

达成条件：一击杀死一个丧尸。

达成方法：秒杀丧尸的诀窍是刚好一斧砍在它们的脑袋上，但这个效果有很强的随机性，因为丧尸在移动时头部有一定程度的上下摆动，想要恰好命中并不容易。玩家在第一次获得消防斧时便可以操纵Randall去尝试获得这个成就，最好的途径就是吸引一大堆丧尸，让他们聚集在一起后一斧子挥过去，因为攻击带有范围伤害，能够一次击中大部分丧尸，会有很高的机会恰好砍下其中一个的脑袋。

收集品8：Air Freshener

物品藏在最边缘的尸体上，而且这尸体被一个靠墙而坐的丧尸挡住，降下汽车后立刻处理掉这个丧尸和另一个从场景中走出来的丧尸，然后才可以安心拿取。



走进被风吹开的大门，我在这个小房间的尽头蓄物柜中找到了一部分的日记碎片（日记2），难道我曾经来过这里？沿着梯子下爬，我刚踢开门，却发现身后的大门中涌出了一群丧尸，便急急冲上了眼前的吊桥。老天啊，这该死的桥年久失修，竟然要一截截地断开了。我拼尽吃奶的力往前跑，然后一把攀住了吊桥尽头的窗沿。谢天谢地，至少窗沿还是完好无损的。爬上建筑的顶部，前方是一个布满了丧尸的垃圾场。我没有急着跳过铁丝网，而是来到下方勘察了一下，顺便在一具尸体处找到了一张百元大

钞（收集品9）。可惜西雅图的经济体系早就崩溃了，不然我还算是发了一笔小财。重新回到顶部，我算好了距离跳到垃圾场中，没想到作为落脚点的汽车上面的警报系统还没失灵，顿时响了起来（成就12）。我不得不仓皇逃命，途中被堆起的车胎绊了一跤，差点被丧尸逮住。沿着一个斜坡向下滑，我看准机会一条，攀住了电线杆上的踏脚处，然后朝着另一边的房子一跳。看来今天绝对不是我的幸运日，原以为终于摆脱了丧尸，没想到落脚点处的屋子里竟然还有一个丧尸。趁着它爬上窗沿，我给了她脑袋狠狠的一斧子，接着搜刮了一下房间，这是一间办公室，而这里的主人倒在了书架旁。除了带走他的ID以作纪念（收集品10），我再也不能为他做什么了。离开房屋，我再次前进，却在不远处的加油站中听到了对话声……

日记：Diary Page 2

在梯子的右方，急着下梯子会错过。



收集品9：One Hundred Dollar Bill

看到垃圾场后先不要急着跳过铁丝网，沿着梯子来到下方，搜索尸体后就可以获得。



成就12 Welcome to the Jungle

达成条件：进入垃圾场。

达成方法：在第一幕的第四小节（Act 1-Scene 4），玩家操纵Randall跳到一台汽车上并引发警报时便会获得成就。

收集品10：J.W. Gacy ID

房间中的丧尸可以在窗台上对付，等它要爬窗台时用重攻击砍倒，跳进屋子后再继续用重攻击追击即可。ID在房间的最右边。



● Scene 5：A Chance Meeting

两个以掠夺死人物资为生的强盗正在干我见过最蠢的事情，他们花力气把丧尸吊起来，就是为了向我们这些还活着的人展示权威。很快他们就为自己的愚蠢付出了代价，一个丧尸在被吊起来的途中突然苏醒，咬断了其中一个人的脖子，另外一个人立刻跑上车子仓皇逃命。这就是现实啊，你干点聪明事情不一定有回报，但你干点蠢事，一般都要付出代价，有的代价还很高。没有理会那个变成了丧尸晚餐的蠢货，我回头走向来处，在偷偷跑过来听强盗对话时，我似乎看到某个尸体手里有什么珍贵的东西。事实证明我没看错，打破几块封闭铁丝网缺口的木板，猫着腰走过去，我在一个尸体手上找到一瓶药（生命强化药1、成就13），在这年头，药物实在是太珍贵了。回头走到加油站，我给了正在吃肉的丧尸和强盗的尸体各一斧子，确认它们两个都死得不能再死后，再从一具吊在加油站上的尸体处找到了一块蓝色手帕（收集品11）。

生命强化药：Health Expander 1

剧情过后立刻往地图左方走，打碎铁丝网上的木板，蹲下进入缺口，药就在尽头的尸体身上。



成就13 What You Need

达成条件：找到一个生命强化药（Health Expander）

达成方法：游戏中一共有三个生命强化药，每个都可以让Randall的生命值提高一格。玩家只需要找到其中一个就可以获得这个成就。具体获得方法请参考隐藏要素收集部分。

收集品11：Blue Handkerchief

在离丧尸啃食强盗处最近的吊起尸体身上搜索便可以获得。



跳下一栋高楼，越过一台已经废弃的公交车顶，我发现自己似乎无法到达修车店的顶部，便只好钻进半开的闸门处。车店里倒的确有一个能够供我作为踏脚点的箱子，但店里电力似乎出了问题，闸门升不上去，高度不够把箱子推出去。我只好跑进店的最里面重启电源。这一下这捅了马蜂窝，一群丧尸因为店中灯光重启而醒了过来，纷纷朝着我冲来，更糟糕的是，回去闸门处的路上有漏电。幸好我连忙操作车架放下一辆汽车作为踏脚点，爬上了漏电区域上方的通风口，攀着通风口的边缘跳回了闸门处。这次闸门可以终于顺利升起。靠着箱子的帮助，我爬上车店顶部，正准备在里面的房间跳去另一个窗口，却发现落脚点不牢靠，让我整个人落到了下层。误打误撞地，我在一具躺在办公室的尸体上找到了一张ID卡（收集品12）。这时丧尸涌了过来，我迅速重新爬上顶部窗口，再一次跳到对面，这回我可算攀上牢靠的窗沿了。

收集品12：A.C. Wuornos ID

这里最安全的拿法是攀住会掉落的窗台，与窗台一起落下后立刻前去搜刮尸体，然后回头对付最近的一个丧尸，只要击倒对方，就可以来得及在其他丧尸赶到前通过蹬墙跳回到上层。



● Scene 6：Checkpoint Charlie

沿着街上的空调架，我跳过了一堵高墙，解决了一只丧尸，并且在一辆废弃车子后方的尸体处找到了一张通往安全地点的地图（收集品13）。通过防火梯和窗沿攀爬，来到了一栋建筑的顶部，对面有一道梯子，不过距离颇远，我试了几回，最后在冲刺并踩着建筑边沿起跳后才抓住了对面的梯子，爬到了更高的楼顶上。从楼顶上跳到另一边一栋稍矮的建筑顶上，我被自己身后一个洞开的窗户吸引了注意力，在我自己身处的建筑处有个梯子，我爬到梯子下方，一跃跳进了对面的窗户。屋子里一片凌乱，但一本医学书上的书页似乎颇有价值，我便带上了（收集品14）。重新回到屋顶，蹲下身子走过水塔底部，我跳进了另一个房屋中，一阵轻轻的音乐声传入了我耳中。这音乐正透过坍塌的地板传来。我在下层找到了一个音乐盒（收集品15），以前我也曾送过这么一个给Lydia，现在恐怕已经落在了家中，看到这个音乐盒，她应该会非常高兴吧。离开房间，跳过满是僵尸的街道，我没有急着跳上挖掘机的挖斗来躲避地上的漏电区域，而是下到了控制室中，想要看看有没有关闭电源的开关。但我找到的只是自己的日记（日记3）。最近日子过得太糟糕，我怎么也想不起自己是怎么把日记放在这里的。跳过漏电区域，我终于来到了军队的控制区（成就14），这里情况并不乐观，除了空荡荡的哨塔和死在吉普车上的士兵，我找到的只有一把左轮枪。这可不是我习惯用的自动手枪，但幸好Ben曾教过我怎么用，通过大量的练习，我上弹的速度甚至比得上西部牛仔（成就15）。射烂哨塔梯子上的锁，我爬过封锁的铁丝网，却听到广播中在通缉一辆白色的小货车，那不就是我同伴们开的车吗？为什么军方要通缉他们？没来得及多想，我发现铁丝网的另一边仍然满是丧尸，掏出左轮，我爆掉了几颗丧尸脑袋来确认自己的枪法没退步（成就16），然后猫着腰走进了一家商店中。

收集品13：Safe Point Map

从空调架跳入高墙并解决丧尸后，别忙着往上踏墙跳，垂直区域的底部有一具尸体，调查可以获得地图。



收集品14：Medicine Book Page

从高楼处跳下后不要忙着向水塔下方走，回头观察会发现一条梯子，爬下梯子看向左方会发现有窗帘飘动的窗户，跳进去，物品就在房间尽头。



收集品15：Music Box

经过水塔并进入房间后，落到下一层，立刻向左走，音乐盒在房间的中央。注意房间最左方有一个可供调查的剧情点，不要和这个收集品弄混。



日记：Diary Page 3

拿音乐盒的房间中跳出室外，越过铁丝网后会站在一个小型的建筑顶部，日记就在建筑内，从右方下去后向左走入内即可找到。



成就14 In the Army Now

达成条件：进入军队控制区域。

达成方法：剧情成就，在第一幕的第六小节获得手枪前会自动解锁。

成就15 Wanted Dead or Alive

达成条件：用极高速上完六发左轮子弹。

达成方法：在第一幕的第六小节（Act 1-Scene 6）Randall会获得一把左轮手枪，并且进入回忆情节，在这个情节中，玩家可以在房车处的弹药盒处得到无限的弹药补充，方便尝试解锁这个成就。解法是先打空左轮的六发子弹，确认弹仓全空后，用最快的速度连打LB键，让Randall用极高速上完六发左轮子弹，一旦时间达标，成就立刻解锁。如果没有达标也没关系，打空弹仓继续尝试，但记住不要射击这段剧情中需要射击的目标，一旦完成剧情，要再找到能够无限补充弹药的地方就不容易了。

TOPIC FEATURE PREVIEW ACHIEVEMENT GUIDE XBLA DLC RESEARCH XBOY

成就 16
Rust in peace

达成条件：一枪爆掉丧尸的头。

达成方法：比起“Don't Lose Your Head”容易得多，因为游戏中用枪械杀死丧尸的最佳办法就是爆头，而且只要玩家瞄准丧尸头部开枪，一般来说都能够成功爆头，所以在获得手枪后立刻拿下这个成就吧。

● Scene 7：Broken Homes

通过商店，撞破一扇木门，我砍倒一个丧尸，猫着腰通过被货架卡住的木门来到了室外。一辆货车旁燃起的大火挡住了我的去路。幸好商店顶楼上有着一个不太稳固的水塔。我爬上二楼，在起居室捡起一张尸体上的ID卡（收集品16），然后来到顶楼撞倒了水塔。大量的水熄灭了火焰，但也引来了不少丧尸，不过我站在货车顶上，引诱他们聚集在车下方，然后跳过他们头顶，按着电线杆爬进了一栋大楼的缺口处。大厅的沙发处竟然藏着一份投诉书（收集品17），有住户投诉三楼的住户对他们进行攻击，现在我想整栋楼的住户都已经被三楼的住户变成同类了。我沿着防火梯爬到上一层，撞开木门，发现这个建筑的上三层竟然全部破了个大洞，只能用木板勉强盖住缺口，但它们也挡住了我的去路。来到顶层，我通过呼喊引诱三个丧尸走到腐朽的木板上，让它们帮我砸开了碍事的木板。通过一个快要废掉的防火梯爬到最顶层的房间后，我找到了一封遗书（收集品18），现在我知道楼顶上的大洞是怎么回事了，一个住户决定用炸掉整栋大楼的方式来消灭那些被感染的邻居，这里的邻里关系还真令人羡慕不起来。爬上顶层跳到另一栋建筑上，我终于摆脱了这栋令人压抑的建筑。但随后我看到那台追踪我同伴们的直升飞机从天上飞过，便知道事情有点不妙了。用踏墙跳通过一个漏电区域，我沿着大楼外层的吊架和空调往下跳，最后进入了一个漏电的车间，引诱两个丧尸踩电送死后，我沿着屋顶的管道爬到发电机处，却发现这个发电机有点问题，关闭后不到两秒它就会重启。我只能在关掉发电机后立刻前冲，然后一个翻滚来到了另一个房间。这里的地板有一半属于漏电区域，幸好有箱子可以当做踏脚板，我把箱子稍微前推，压住一部分带电的地面然后跳上了梯子。来到上层后我往左走，却发现是一条死路，除了一个丧尸，只有桌子上一张寄自巴黎的明信片（收集品19）。回到梯子处，我把货架拉到窗口下方当做踏脚点，爬到了建筑外，却突然听到了猛烈的枪声和撞车声。难道我的同伴出事了？当我看到他们的小货车撞毁在路边，并且驾驶座上满是血时，我就有不好的预感。沿着枪声传来的方向，我爬进了一家门口被木条封闭住的杂货店，在里面，我看到了奄奄一息的Sam……

收集品16：O. Elwood Toole ID
尸体就在屋中，属于玩家必经之路，不会错过。



收集品17：Complaint Receipt
就在进入大楼的第一房间的沙发上，很显眼。



收集品18：Testament Letter
爬到顶楼时遇到的第一个房间里的尸体上。



收集品19：Eiffel Tower Postcard
爬上梯子后立刻往左走，就在房间尽头。



● Scene 8：Lou's Pawnshop

没来得及留下多少遗言，Sam就因为失血过多而死去了，惟一让我知道的，就是军队抓走了Ben和Stella。我拿走了他的警徽（收集品20）以作纪念，然后用枪射开商店二楼通道的门锁，踏墙跳上二楼，躲过了丧尸们的追击。跳到二楼对面的房间，我拿走了一张看似很重要的夫妻合照（收集品21），然后移开一楼的货架，打开地下通道的门爬了下去。地下车库的供电也出了问题，我前去恢复供电，却引来而一群丧尸，而且门因为生锈的关系，打开的速度非常慢。这简直是我人生中最漫长的十几秒，打空了左轮的子弹，我惊险地躲过了被丧尸吞噬的厄运，却发现商店外也满是丧尸，只好不要命地往前跑，遇到墙壁便用踏墙跳翻过，遇到障碍物便蹲下从下方走过。遇到迎面而来的丧尸，我用攀爬电线的方式躲了过去。街上的油桶没少给我制造麻烦，幸好后来我学会了跳过这些碍事的东西。最后，我一头撞进了一条死路，当我以为自己要就此完蛋时，一只从下水道井盖处伸出的手抓住了我——

收集品20：Sam's Badge
关卡刚开始时调查Sam的尸体即可获得。

收集品21：Couple's Picture
来到二楼后往右走，别急着搬开一楼的货架，用货架做踏脚点，爬上右方的栏杆后，往右走就会发现隐藏的房间，照片在房间右边尽头。



ACT 2 猎人们 Hunters

● Scene 1：Dream

我做了个梦，梦到自己又重新回到了家里，却打不开家里的门（成就。这个梦总在不停地困扰着我，以往我会在困惑中醒来，这次，我却是被一股恶臭所熏醒。

成就 17
Is there anybody there?

达成条件：完整经历Randall的梦境。

达成方法：在第二幕的第一小节（Act 2-Scene 1）完成Randall的梦境剧情后获得。

● Scene 2：Tunnel Rats

站在我面前的老人自称Ratman，他身上的味道的确配得上这个名字，但更令我担心的是他的疯言疯语。他似乎在下水道构筑了自己的王国，里面满是致命的陷阱。幸好有不少丧尸“热情”地帮我示范了这些陷阱有多致命。我跳过了一个触压版陷阱，然后通过攀爬另一个陷阱而来到了一个下方满是尖刺的区域，跳上几块腐朽的木板，我爬上梯子，让Ratman为我打开了一扇门，拉过一个箱子用于垫脚，我还发现箱子堵住的通道处能够通往一个隐藏的地方，那里面竟然还放着我的一部分日记（日记4）。爬上梯子，我来到了一个恐怖的死亡房间，地面上竟然有四个触压陷阱。我连跑带滚地冲到另一边然后攀住其中一个陷阱，来到上层，沿着陷阱压板构筑的道路，我在一具吊死的尸体上找到了一张ID卡（收集品22）。沿着破旧的梯子往下爬，我刚落地就遭到一群丧尸追击，跳过三个触压陷阱，我落到了下层。Ratman为我打开了一条新通道，在下层我不但找到了之前在下水道时捡到的诗的下半部分（收集品23），还获得了一个弹弓。通过用弹弓射击有红叉的开关，我让吊桥落下，终于能够和Ratman面对面地说上话了。但要和这个疯老头沟通，难度还真不低。

日记4：Diary Page 4
在一处需要拉开箱子作为垫脚的场景中，玩家拉开箱子的瞬间隐藏的区域就会暴露，日记就在里面。



收集品22：J.L. Dahmer ID
在有四个触压陷阱的地方，用踏墙跳攀上其中一个陷阱的压板后，不需要立刻右跳，先爬上压板，等四个压板都升到最高处后向左走，就可以调查尸体获得。



收集品23：Poem Page 2
拿取弹弓的路上必定会碰到，一具地面上的尸体。



● Scene 3：The Collector

跟着Ratman乘搭木制升降梯下降到底层，这个老疯子突然又跑了，我只好继续自己找路走。前方斜坡上有太多尖刺，我把藏在天花板的箱子找了出来，用弹弓打掉木卡扣，等箱子落地后往前一推，就把尖刺都扫清了。沿着斜坡下滑，躲过两丛尖刺，我攀着木横杠下落到了一个小小的平台上。正准备继续下滑，我突然发现对面上方有一个能够供我蹲下钻进去的通道。跳过去并入内，我却只发现了一个被压在石头下的丧尸和一具尸体上的老鼠骨雕项链（收集品24），还真像是Ratman这个疯老头的作品。回到来处继续下滑，我用翻滚躲过了三个连续的触压陷阱，却又再落到了一个腐朽的木板上，要是没抓住木横杠就死在尖刺上了。在下滑了一段路，我抓住机会跳进了一个房间中。房间后方是几个互不相连的高台，我一一跳过去，还用弹弓打击开关开启新的通道。一个平台上两边都有触压机关，幸好机关反应不快，我用翻滚躲进两个机关中间的安全地带，再猛地一冲，

躲过了一劫。通过反弹弹弓启动了一个新平台，我终于来到了这个区域的最下层，并且在几个水上的箱子间跳跃，并最终爬上了一个年久失修的平台机关上。至此，我才终于通过了这个疯老头的考验，得以进入他的巢穴中。

收集品24：Rat Bone Necklace

这个物品很容易错过，在第一次下落时记得要让角色落在第二个斜坡最右边的木质平台上，如果跳到了斜坡上，就只能读档重来了。在平台上只要加速冲刺跳，就可以攀上隐藏区域的入口。



● Scene 4：The Den

这老家伙的“家”规模之大实在令我惊讶（成就18），但也比不上我在一个被木条拦住的房间中找到的荣誉勋章（收集品25）令我惊讶，这个疯子还是个战争英雄。在他主卧室后方一个诡异的暗房中，我找到了他儿子的照片（收集品26），也就是他拜托我要求救的人。作为回报，他会告诉我如何前往军队关押Ben和Stella的地方。触发开关打开一个新平台，我跳到对面，在跳上木升降梯后，看到了一个能够拉动的木箱子。我想它大概能帮忙垫个脚什么的，反正升降机上的空间够大。但令我惊讶的是，箱子后面还藏着一张老照片，那是Ratman参军时的照片（收集品27）。到底是什么样的打击才会让一个战争英雄变成了躲在下水道构筑自己巢穴的老疯子？启动了升降机，我把这个问题先抛诸脑后，靠着木箱的帮助，我打开了数个机关，还撞破了一道木门，在一个悬空的房间中找到了一本充满了Ratman注解的《九重地狱画卷》（收集品28）。他看了太多的书，只是令他越来越疯狂。最后，靠着木箱的重压，我打开了通往地面的升降机，再一次，我要到地面上进行冒险了。老疯子给我的提示是让我找一间长在树上的屋，虽然说法不太一样，但我想那就是一栋健在树上的木屋，希望在前往那里路上不要有太多丧尸在等着我。



成就 18
Land Down Under

达成条件：跟随Ratman前往他的巢穴。

达成方法：剧情成就，在开始第二幕的第三小节（Act 2–Scene 3）时获得。

收集品25：Medal of Honor

刚进入Ratman巢穴时遇到的第一个房间虽然没有提示，但实际上可以靠奔跑撞开门上的木板，物品就在房间里面，但需要用弹弓打下来。



★收集品26：Polaroid

在Ratman卧室的后方有个能够蹲下通过的门，进入后的房间中就有这个物品。



收集品27：Nang 68 Photo

来到大型木质升降台，并将木箱拉到升降台上时，可以在拉动木箱后去调查后方的墙壁，获得物品。



收集品28：9 Circles of Hell Illustration

来到最上层，把木箱推到尽头的下落机关后，不必急于让木箱落下，先撞开木板跳到有窗帘飘动的房间，物品就在里面。



● Scene 5：Ascend

通往地面的路可一点都不好走，我先是通过降低水位来走过一个水池，然后是冲过了一个致命的砍刀陷阱，这老头为了防止有人入侵他的世界，都不知道造了多少疯狂的机关。走过一段半掩的闸门，我竟然来到了一个地铁轨道在所在之地——至少这里曾经是。军队为了阻止丧尸入侵做了不少疯狂的事情，但我没能想到他们敢用炸毁地铁这种极端的方式。打开平台机关，我跳到了一节摇摇欲坠的地铁车厢上，再跃向另一边的平台，撞开木门，我却发现走进了一条死路，惟一的收获只有一具倒在边角处的尸体身上的ID卡（收集品29），我甚至无从猜测他到底是死在丧尸手上，还是被爆炸波及，又或者如同Sam般倒在了军队的枪口下。返回列车，我用弹弓启动机关，乘搭着会自动来回移动的平台来到铁轨的上层，松开一个齿轮的木卡固后，一个新的平台来到了上层。通过启动开关，这个平台竟然还会前往这个区域的另一边，但路上有各种障碍阻挡。我不是必须要冒这个险，但似乎总感觉自己有必要一试。要前往另一边，我首先必须站在移动平台的边沿，用弹弓开启移动开关，等平台移动后，我得准备好把自己悬挂在平台边缘，避免撞上Ratman所在的下水管道，但在经过下水管道后我又必须立刻爬上平台，免得被对面会经过平台下方的柱子撞上。我的努力有了回报，在另一边的区域尽头，我找到了一瓶药（生命强化药2）。原路返回，这次我从相反方向离开，Ratman的陷阱越发丧心病狂，这次的砍刀陷阱的上方刀片竟然是从我逃跑的方向砍来，被我及时用翻滚躲过了。

收集品29：K.A. Bianchi ID

从地铁上跳到地图右方的平台上，撞开木板进入房间，调查尸体即可。



生命强化药：Health Extender 2

先需要用弹弓打掉Ratman头顶右上方的机关卡固，移动平台上升后，站在平台边缘，用弹弓启动开关。平台开始移动后，在快要撞上Ratman所在的下水道管时摇杆下推攀住平台边缘，躲过下水道管后要立刻点A键上爬，避免被下方的柱子撞下平台。到达场景左边后走到尽头，尸体上调查可以找到药。原路返回时需要使用和来时一样的操作。



又来到一个充满水的区域，靠近我这一侧的水池悬浮着一块大木板，我能够当做踏脚点。但较远一侧则没有踏脚点，我无法跳到对面。无奈之下，我先来到两个水池中间拧动阀门，降低了水位，令人惊讶的是，现在我左右两方的水池中都出现了一个隐藏的通道。我决定先走左边，结果找到的只有一具浮肿的尸体和那首诗歌的第三页内容（收集品30）。而右边通道内则藏着一个木箱，把木箱拉到合适的位置，再重新放水，这一次，我拥有一个踏脚点可以前往那长长的梯子了。在上层的梯子间跳来跃去，我开始觉得自己像只在玩杂耍的猴子。而等我走过一条通风管道，来到一个新区域，立刻就被Ratman的执着所震惊了。他造了一个连环机关，五个平台会连续地升起，然后在短短两秒后连续地收回，要是我没法跑得足够快，就只有死路一条。攀住一辆地铁顶上的突起装置，我爬进上方的另一节车厢上，之前攀爬的车厢终于不堪重负坠入了更深的地底，要是我动作慢了那么一点点——光是这个想法都足够让我浑身冒冷汗。走入一节尚能够通行的车厢，我在一个具尸体身上找到了一位幸存者的笔记（收集品31），在末日来临时，他们躲入地铁挣扎求存，惟一的希望就是军队的到来。军队最后也的确来了，但恐怕这群幸存者没人能猜到自己会落得如此下场。跳下车厢，我从滑坡处来到了尚未被完全摧毁的地铁站。铁轨处聚集着好些丧尸，出口处还有两个，把它们都引到铁轨下困住，我拉过一个箱子垫脚，沿着梯子终于再次回到了地面。

收集品30：Rat's Territory Page

在水池区域让水位下降后，从左边池子的尽头用蹲下的姿势进入隐藏房间，物品在尸体身上。



收集品31：Survivor Diary Entry

进入一节地铁车厢的内部后在尸体上拾取。



● Scene 6：Tree House

地铁站的通道把我带到的一间工具房，用弹弓击碎天花板上的玻璃，我沿着电线攀爬，躲过了一波丧尸的追击，我爬进一栋屋子的二楼，迎面而来的却是房子主人那吊死在屋梁上的尸体。他似乎还是个信徒，在自杀前写下了请求上帝原谅的文字。我不清楚上帝是否会原谅你，老兄，但我确认他不会再保佑你了，所以你腰间的十字架，我就不客气地收下了（收集品32）。在接下的第二栋屋子中，我还找到了又一张报纸（收集品33）。随着我进入的屋子越多，遇到的丧尸数量也在增加。第四栋屋子的书房里，我找到一张ID卡（收集品34），而它的主人，或许就是楼下那些打算啃掉我脑袋的丧尸中的一员。在第五栋房子外，我用弹弓触发汽车的警报装置，引开了一群丧尸，然后爬上另一栋屋子的顶部，终于看到了Ratman口中的树屋。但是屋中没有男孩的身影，这里惟一值得一看的物品是一位似乎生了重病的女人的照片（收集品35），那应该就是Ratman的妻子。他的儿子跑到地面上来，原来是为了缅怀自己的母亲。我禁不住想起了自己的妻子和女儿，但现在不是伤感的时候，我离开树屋，在不远处的铁丝网旁一个垃圾桶里找到了自己的一部分日记（日记5），该死，它们到底是怎么被放在这里的？翻过铁丝网，我听到了枪声，也看到了天空中盘旋的直升机，我只盼那男孩还活着，没有被军队杀死。一群丧尸堵住了我的去路，虽然我及时跳上一辆车子并逃离了包围，却在另一个路口因为撞上丧尸而

不幸翻车，当我还在考虑如何脱身时，一个年轻的声音在车上的对讲机中响起……

收集品32：Rosary Wooden Beads

在第一栋房子的上吊尸体身上，只要不是走得太快不会错过，但别停留太久，后面会有丧尸出现。



收集品33：West Seattle Herald

在屋中的某个电子设备上方，位于玩家必经之路，不会错过。



收集品34：Robert C. Bundy ID

第四栋屋子丧尸比较多，从一楼进入后立刻爬上屋子右边的窗户，然后往左跳上二楼，ID卡在左边尽头的房间里。



收集品35：Sick Woman Photo

树屋剧情结束后继续调查屋子中间的桌子。



日记：Diary Page 5

跳出树屋从旁边房屋的斜顶滑下，不要跳过铁丝网，调查附近的垃圾桶获得。



● Scene 7：The Big Bird

Ratman的孩子及时提示我车顶上有个消防梯，救了我一命，但我还没来得及和这孩子说几句话，军队的直升机就出现了，而他们接下来要干的事情简直让我觉得难以置信：在知道我和那个男孩还是活人的情况下，他们竟然直接用机关炮向我们扫射。一路躲避直升机的扫射，我跑进了一个封闭的建筑物中，用弹弓打下电源，把一个大箱子当做落脚点再次爬到了屋顶上，该死的直升飞机阴魂不散，继续追来，逼着我躲进了一栋大楼的楼梯间。在底层，我找到了一个男人身上的ID卡（收集品36），希望我能有命带着这个纪念品逃过一劫。撞开木门，我摔倒在地，却正好看着直升飞机把面前的丧尸都打成了蜂窝。靠飞奔躲过他们的第一次攻击，我知道这招不能一用再用，便用声音吸引二楼的丧尸过来替我送死。在第三层，我再次遇到了那个孩子，他逃得飞快，有这种身手，难怪能够在他老爸设置的下水道迷宫中行走自如。跟着男孩跑出大楼，我在屋顶和大型工程吊臂间飞奔，在就要被子弹风暴笼罩的一瞬间，我踩上了一层腐朽的木板，身体下落的瞬间却正好躲过了扫射。谢天谢地，终于暂时得救了。

收集品36：E. Theodore Gein ID

就在楼梯间的底层走道上，玩家必定会经过。



● Scene 8：Lydia

沿着破损的外墙攀爬，我爬上酒店的顶端，再一次跳到前方建筑的屋顶上，那该死的直升机紧紧咬住我，又是一轮疯狂的扫射，直到我踩上破碎的楼层顶部坠入另一栋建筑内部才暂时罢休。在我落下的房间中，我找到了另一把消防斧，用这把武器，我将遇到的头两个丧尸打得东歪西倒，还把他们都推下了楼梯间的栏杆外（成就19）。直升机在下一层进行扫射，我靠着柜子和柱子作为掩护，边击退丧尸边躲子弹，终于来到了楼梯间门旁。撞破最下层的木门，直升机又追了上来，我途中被一堆盒子绊倒，差点死在了机关炮的枪管下。千钧一发之际，我冲出楼外，然后非常走运地掉进了垃圾箱中，大袋小袋的垃圾成为绝佳的缓冲垫，还顺带把我藏了起来。终于，那些军队混蛋因为直升机没油而撤退了。我爬出垃圾箱，才发现那孩子也藏在这里。经过这次死里逃生，他终于愿意回到下水道中。再和他一起跑过公园时，我似乎又产生了幻觉（成就20）。我曾经带过Lydia来这个公园玩？秋千处那属于她的半心形吊坠（收集品37）和不远处垃圾桶中的日记（日记6）似乎都证实了这一点。救下被丧尸围困的男孩，我带着他回到了Ratman身边，而他也按照承诺，为我指引了通往同伴身边的道路。

成就19
Goodbye stranger

达成条件：把一个丧尸推下栏杆。

达成方法：游戏中有几个地方特别适合完成这个成就，不过因为游戏本身不鼓励和丧尸进行近身缠斗，所以可能有部分玩家在游戏初期并没有完成这个成就。在第二幕的第八小节（Act 2-Scene 8），玩家会被直升机追逐，并坠入一栋建筑内部，拿到消防斧后劈开门锁，后方的房间中有两个丧尸，这个房间的出口是一个楼梯间，正好有个栏杆。玩家要做的事情很简单，解决掉第一个丧尸，然后不断地推开第二个丧尸，直到把它推到栏杆旁，再把它推下去即可。需要注意的是，推开丧尸的动作只在Randall与丧尸距离极近时才会出现，如果离得太远就会变成挥动消防斧，所以要把握好距离，不然杀死了丧尸就只能重读检查点再来一次了。

成就20
Lazing on a Sunday afternoon

达成条件：在公园中遇见Randall往日的幻影。

达成方法：在第二幕的第八小节后，玩家会操纵经过Randall一个颓败的公园，他会在公园中短暂地陷入幻觉，经历完幻觉后就会获得成就。

收集品37：Half Heart Pendant

在经历幻觉后别忙着走，调查一下秋千就可以获得。



日记：Diary Page 6

秋千后方不远处的垃圾桶里就藏着这一部分的日记。



● Scene 9：Human Flow

才刚离开下水道，我就面临一场硬仗，这里原本是西雅图最安全的地方，不过似乎军队最后还是没守住这里，大量的幸存者都变成了丧尸，成了拦在我面前的麻烦。打翻几个丧尸，我用蓄物架拦住他们的追击，然后在一具尸体身上找到了一把左轮。击碎通风口上的锁，我来到了停车场中，并且在第三层发现了一盒儿童故事录音带（收集品38），那作为送给Lydia的见面礼物实在再适合不过了。进入另一个通风管道，我落到了停车场的出口，人还没站稳就发现一群丧尸在朝着我扑来。沿着斜坡往上跑，砍倒拦在面前的丧尸，我在一辆巴士处往回跳，跃过一个个横梁，来到了一家位于停车场入口上方的商店中。一头撞上了货架，一个装着ID卡的盒子掉在了我面前（收集品39），它的主人看来甚至没空把它带走。回到巴士处，我这次向前走，体育场已经不安全了，军队却仍然在播送让幸存者逃往那里的广播，这群冷血的混蛋！通过攀往二楼的窗户来到建筑物的顶部，我沿着电线向前爬，趁着丧尸都聚集在电线杆底部时纵身一跳，越过翻倒的车子形成的障碍，跳上二楼的观景台，撞破木板，我终于进入了体育馆。

收集品38：Children's Stories Tape

来到停车场第二层，砍倒破门而出的丧尸，爬到第三层后向左走，跳过中间的空隙，在最左方可以得到。



收集品39：A.H. Fish

来到停车场出口处，在巴士顶部往左跳，冲进杂货店撞在最尽头的货架上可以让ID卡掉落下来，调查即可。



● Scene 10：Playoff

Ben被绑在了体育场中央，一群军痞还在折磨他，最后竟然放出了丧尸，想要借这些怪物之手杀死Ben。我怒火中烧，沿着通道往下走，想要尽快赶到体育馆的中央区域。在下方入口的雪糕车处，我竟然又找到了自己的日记（日记7），难道我真的出现了什么记忆问题？不过我想自己的枪法是没有生疏，当我在最下层死去的士兵手中拿到一把霰弹枪后，打爆那些该死丧尸的脑袋时的准头可一点也没偏。越过充满丧尸的更衣室区域，我在通往上层楼梯前的走廊中看到了一个倒下的蓄物柜，里面还放着一份军队的宪章（收集品40）。既然他们都已经把这种东西都丢弃在体育场里，保护民众这个原则恐怕也是丢得一干二净了吧！来到中央区域，我掏出左轮崩掉了丧尸的脑袋，救下了Ben（成就22），却发现他也受了重伤……（注：获取收集品41：飞行员遗言和游戏机2的过程因为和剧情描述严重冲突，故留在下文的收集详解中说明拿法，剧情流程不会提及）

日记：Diary Page 7

进入体育馆，跳下入口处的高台后立刻往左走，调查雪糕车即可。



收集品40：Military Protocol

在底层的更衣室区域，在快要离开更衣室时会碰到一个倒在地上的柜子，调查即可获得物品。



收集品41：Pilot Letter

来到前往体育馆中央区域的出口后别忙着左走，跳上右方的观众席，一直往前走，在一个没有被拉动的货架后的通道中有个吊死的尸体，调查尸体可获得。



游戏机2：Sport Daisy

在获得上一个收集品的通道外拉动货架作为垫脚处，爬上体育场的顶部，射击挂住梯子的锁，沿着体育馆顶部的铁架往左跑，不要踏上那些底部没有支撑的平台，通过攀爬横杠来到最左方，调查箱子既可以得到游戏机。



成就 21
No Pain, No Gain

达成条件：打破小游戏"Sport Daisy"中的最高纪录。

达成方法：最高得分记录同样是30分，要打破也很简单。游戏操作是先用A键或B键开始游戏，LB键和RB键对应左右手，LT键和RT键则对应左右脚，看准女教练Daisy的动作，她四肢中的哪一个做出动作，玩家便需要按下相应的按键，如果有两个肢体做出动作，就要同时按下两个按键。建议使用A键的游戏模式来进行游戏，失败三次后才会GAME OVER，足够玩家打破最高纪录了。

成就 22
Never Gonna Give You Up

达成条件：在球场中救下Parker。

达成方法：剧情成就，完成第二幕的第十小节（Act 2-Scene 10）后获得。

● Scene 11：Emergencies

Ben受伤太重，我不得不进入附近的医院为他寻找药物。撞开木栏进入医院外围，我讽刺地看到了救护车的标志（收集品42）。以往我们都是相信，任何疾病都总能找到救治的方法。但就算没有这场可怕的丧尸危机，我们也很清楚，那只是一个梦想而已。在医院的挂号处，我又找到了一叠自己的日记（日记8），看着那上面熟悉又陌生的文字，这真的是我写的日记吗？沿着通风管道一直走，我落到了电梯井下方，走向房间，我又看到了Lydia的幻影，她正变得越来越真实，有那么一瞬间，我真的以为她就在身边。但我惟一能找到的，只有她的幻影后方的一瓶药（生命强化药3）。沿着电梯井爬到二楼，我还捡到了一位医生的调查报告（收集品43），可怕的是，他竟然认为那些会令人会变丧尸的病毒可以令我们人类进入"不朽"的新世代，看来哪怕没有病毒影响，疯狂早就潜藏我们的世界中了。随着我对医院的探索范围增大，很快我便发现这里随处都是那个疯狂的医生留下的录音，在推下药架挡住丧尸的追击后，我在一个房间中发现这个医生录音的母带（收集品44）。我应该带着它，或许以后能够用于警醒世人。

收集品42：New Flue Brochure

沿路进入医院时能够在救护车上获得。



日记：Diary Page 8

进入医院后可以立刻在挂号处调查地上的书堆时获得。



生命强化药：Health Extender 3

进入电梯井区域后直接落到最下层，一直往右走，调查仪器获得。



收集品43：Doctor Letter

爬上电梯井，到达二楼后，调查地上的尸体后获得。



收集品44：Crazy Doctor Recordings

进入医院二楼最右边的房间，调查地上的录音机后获得。



● Scene 12：Medicine Man

在医院的招牌完全坍塌前，我爬进了四楼的房间，一进去就受到了丧尸"热烈的欢迎"，解决两个碍事的丧尸，捡起地上的科学与医学周刊（收集品45），踢开门用枪解决了另外四个丧尸，我落到三楼的药房处，取得了Ben需要的药物。重新回到四楼，用呼喊把对面的三个丧尸引诱到缺口处摔落到下层，我顺利地用横杆爬到对面，进入了一个单独的病房中。一个死去已久的病人静静地躺在床上，我取走了他身上的ID卡（收集品46），继续前进。跳过电梯井顶部，我在坍塌的走廊处发现对面有光线传来，跳过去并猫着腰进入隐藏的房间，我发现了那个把病毒当成不朽恩赐的疯狂医生，他死在了一个无人知晓的角落里，手腕上的表记录着他死亡的时刻（收集品47）。跳下坍塌的走廊，一群疯狂的丧尸追着我跑过了整个走廊，最后，我找到一扇窗户跳出了医院，终于把药送到了Ben手上。他喝下药，看起来气色好了一点，但当他开始驾驶着军队留下的直升机，想要把我带到军队的据点，也就是Stella被带去的地方时，他开始咳嗽，说话的声音中混合着某种类似丧尸般的低沉咆哮。当我怀疑自己是否要被迫给这位老朋友脑袋上一枪时，他却突然失去了知觉，而直升飞机，也失去了控制……

收集品45：Science and Medicine Clipping

爬进四楼的房间，搜索房间中央的尸体后获得。



收集品46：Karla L. Homolka ID

在四楼一个单独病房的病人尸体上，位于玩家必经之路上。



收集品47：Doctor's Watch

玩家从电梯井顶部左方进入一条坍塌走廊时，能够通过跳到左方来进入这个房间，在尸体上可以搜索到物品。如果玩家落下则无法取得该物品，需要读取检查点。



ACT 3 新秩序 The New Law

● Scene 1：Nightmare

我的梦又回来了，以更可怕的形式。丧尸在毁灭我的家乡，我一步步走进家中，甚至踏上了二楼，却打不开卧室的房门。但为什么我要打开房门，当我回到家的时候，Lydia和Shannon应该早就失去踪了啊！（成就23）

成就 23
Under pressure

达成条件：完整经历Randall的噩梦。

达成方法：在第三幕的第一小节（Act 3-Scene 1）完成Randall的噩梦剧情后获得。

● Scene 2：Fallen

我说不清是身体上的痛楚唤醒了我，还是梦境带来的痛楚唤醒了我。Ben死在了坠机意外中——又或者在更早之前他就死了，但我不愿意去这么想。我撕下了他夹克外的绿色贝雷帽徽章（收集品48），以纪念他这位勇敢的老朋友。一路向着军队据点前进，我在水渠中又找到了一个已经死去的可怜人，他的ID卡成为了我的收藏之一（收集品49）。在一处哨塔下方，用枪打烂门锁，我遇到了大量的丧尸，幸好附近的一具尸体身上有大量的手枪子弹，足以补充我的消耗。撞开木栏，我还遇到一栋快要坍塌的房屋，要不是我跑得快，就要葬身在瓦砾中。在接下来的仓库中，我需要打破一楼窗户的木板，跳到户外，用手枪打掉二楼窗户的锁，再从室内爬到二楼，攀着窗户跳到另一栋建筑顶部，期间听到枪声后蜂拥而至的丧尸给我制造了不小的麻烦。我在军队据点的壕沟前找到另一个可怜人的尸体，和他的ID卡（收集品50）。用哨塔间的电线爬过那道军队的壕沟，我在一个小小的建筑中找到了一份1962年的华盛顿日报（收集品51），跳到另一个哨塔上，我沿着电线往回爬，只是为了确认另一个更高的哨塔上有没有武器，但除了一个丧尸和一张安全地点的照片（收集品52），那里什么都没有。跳过铁丝网，我又进入了一个即将坍塌的导弹井，这一次我学聪明了，不但跑得更快，而且还找到了一个隐藏房间，里面放着一台古老的游戏机（游戏机3）。爬出导弹井，我终于来到了军队据点的内部。

收集品48：Green Berets Patch

调查坠机处Ben的尸体获得。



收集品49：A. H. Desalvo ID

在军队据点外围破碎的围墙处前方有一条浅水沟，里面躺着一具拥有ID卡的尸体。



收集品50：Henry L. Lucas ID

在一个能够通过攀爬电线来越过壕沟的地方，先跳到壕沟的左方，紧贴壕沟处有一具尸体，调查即可。



收集品51：Washington Today Clipping

爬过壕沟后需要攀爬到一栋小型建筑的顶部，从建筑的右边能够进入内部，物品就在里面。



收集品52：Safe Point Photo

在获得上一个收集品的建筑顶部向左冲跳，攀住梯子爬上哨塔，然后沿着更高的电线一直爬到壕沟左方的哨塔处，用呼喊引走丧尸，然后入内调查即可。



游戏机：Madness Mansion

在坍塌的导弹井处，滑下一个斜坡时，跳向右方有灯光射出的小入口处。如果跳到了梯子上，可以通过按B键落下来到达小入口出。入内调查小箱子就可以获得游戏机。



成就 24
Invisible Touch

达成条件：打破小游戏“Madness Mansion”中的最高纪录。

达成方法：最高得分纪录是30分，这是个非常容易打破的记录。游戏操作很简单，先按A键或B键开始游戏，然后用十字键控制角色移动，A键负责启动手电筒发射光线。游戏场景中有四根蜡烛，会有幽灵不停出现想要点燃蜡烛，主角则需要用手电筒的光线消灭它们，阻止它们点燃蜡烛。一旦蜡烛被点燃三次，下屏幕中的法阵就会启动，一个邪神出现并控制玩家角色的头脑。因为游戏的难度是循序渐进，等玩家觉得自己撑不住的时候，早就已经打破记录了，所以随便玩玩然后故意输掉也没问题，只要记得主角只能用场景中央的楼梯在上下屏之间来回移动，剩下的就不是问题了。

● Scene 3：On Air

我一头撞进军队的医疗中心，强烈的幻觉向我袭来，让我觉得自己似乎看到了Lydia向我走来。但那终究是幻觉，倒是地上尸体处搜到的医学报告（收集品53）读起来无比的真实。军队尝试过治愈丧尸病毒，而所有的尝试，都以失败告终。在一辆军用卡车旁料理了两个丧尸，我又找到了一个ID卡（收集品54）。之后翻过一个窗户，我竟然在一堆货物中找到了自己的部分日记（日记9），我很肯定自己没有来过军队的据点，这根本说不通。我的精神恐怕出现了某种我无法察觉的问题。进入军队的广播大楼，我在一个文件柜中发现了他们的计划（收集品55），这些家伙早已经策划好要利用丧尸带来的末日去组建自己的新政权了！我怒气冲冲地走进电梯，来到了空无一人的广播站。那里除了一个正在不断向幸存者发布引诱信息的广播控制器，还有一份被俘虏到据点的幸存者名单（收集品56），名单的最新一个名字，就是Stella。我愤怒地关闭了广播，却为自己惹了个大麻烦。一群军人伏击了我，把我关进了监狱。

收集品53：Medical Report

进入有红十字的医疗中心后调查获得。



收集品54：D.R. Berkowitz ID

军用卡车右方不远处的尸体，附近有两个丧尸需要击杀。



日记：Diary Page 9

在一堆非常显眼的箱子处调查即可获得。



收集品55：Registration Plan

进入军队广播大楼后，在第一层中央的文件柜处获得。



收集品56：List of Names

来到广播站后，调查地上白色的箱子获得。



● Scene 4：Arcadia

他们把我砸晕了，带进了基地，但忘了搞一扇好一点的门和一个聪明点的守卫。我用口哨把他骗到门旁然后用力一撞，在自己脱困的同时还干掉了守卫。拿起自己的背包，我突然听到了Stella的声音，爬上通风管道，我还能看到他们正准备把Stella押到某个地方去。我先往通风管道的对面跳去，来到自己牢房的上方，以为能够找到通风管道的出口，但在管道尽头，我只找到了一具尸体和一本宣传手册（收集品57）。从另一边走，这次我走对了路，在地上我还能看到Stella毛衣的碎片（收集品58），这群混蛋到底打算干什么？在走进浴室后，我立刻就明白了。（成就25）

收集品57：Religious Brochure

爬上通风管道口后向着左边跳跃，直到尽头，然后调查尸体。



收集品58：Piece of Stella's Sweater

沿着正确的路走即可碰到，但目标比较不显眼，建议不要走太快，如果错过了又触发了剧情就只能重打这一关了。



成就 25
Holding out for a Hero

达成条件：与Stella重新汇合。

达成方法：剧情成就，在第三幕的第四小节（Act 3-Scene 4）中进入浴室后获得。

给那两个该死的混蛋每人脑袋上一斧子，我带着Stella开始逃亡。她建议我们在尝试逃跑前要先关闭基地的电源，这是个好主意。身材娇小的Stella可以钻过一些只有一条缝隙的闸门，然后为我开门。但她的力量不够强，在一些较高的障碍物处，我需要先跳上去再拉她一把。当我们遇到一堵没空隙的门时，我从上层跳过围墙，打开了闸门，然后爬着电线跨过漏电区域，关闭了发电机。但似乎有个士兵察觉到了我们潜入的行踪，对发电厂进行了警告。在发电厂，我找到了一份军队的撤离计划（收集品60），这群混蛋把西雅图搞得乌烟瘴气，然后竟然都在谋划着怎么逃跑了。最后，我来到了中心发电机前。一旦我关闭了电源，军队的据点就会被丧尸搞得天翻地覆，而我非常乐意这么做。电源被关闭了，我和Stella一路狂奔，还杀掉了好几个拦路的士兵。在一处需要用升降机来逃脱的地方，我还找到了或许是此行最后的一个ID卡（收集品61、成就26、成就27）。但当我们拼尽全力地跑到码头，却发现这里已经被锁住了。我还想要回去找自己的妻子和女儿，但却有大量的丧尸在朝着我们涌来，而我们已经无路可逃了。Stella不停恳求我杀了她，不要让她成为丧尸中的一员，在她的呼喊声中，一段埋藏在我脑海深处的记忆，终于苏醒了……

收集品59：Arcadian Protocol

进入发电厂后立刻就可以看到，搜索即可。



收集品60：Robert W. Pickton ID

尸体位于场景的靠右方，因为场景中的丧尸会无限刷新，要速战速决。



成就 26
Pickin' Up Strangers

达成条件：找到所有ID卡。

达成方法：找到所有ID卡后自动获得，在第三幕的第四小节（ACT 3-Scene 4）中玩家会获得最后一个ID卡，如果之前没有任何遗漏，便会立刻解锁成就。

成就 27
Forget Me Nots

达成条件：找到所有收集要素。

达成方法：最后一张ID卡同时也是最后一个收集要素，如果玩家之前没有任何遗漏，那将会和“Pickin' Up Strangers”一同获得。

● Scene 5：Revelation

我一直在做梦，梦见自己回家，却不得门而入，那其实是我的潜意识在拒绝继续回忆。在丧尸毁灭我的家乡那天，我驾着警车回到了家里，心急如焚地闯入卧室，见到了Lydia和Shannon。她们俩都吓坏了，而周围的丧尸正变得越来越多，我用衣柜堵住的房门已经不能再支撑多久了。我的霰弹枪只剩下两发子弹，又该如何带着她们母女俩逃亡？Shannon替我做了选择，她哭着求我杀死她和Lydia，不要让她们变成丧尸，而没有了她们作为累赘，我孤身一人便可以杀出丧尸的重围。这就是她们对我的爱，自愿选择死亡，让我能够活下来。我真希望当时能有更多的时间去考虑，去想想到底什么才是最好的选择。但我没有这样的时间，也没有这样的机会。我按照她们的意愿，杀死了她们，然后挣扎着活了下来。但这段回忆是如此地令人痛不欲生，我的大脑只能编织了一个谎言，让我认为她们在丧尸末日中与我失散了，这谎言给了我活下去的动力，但这样地活着又有什么意义？（成就28）

于是，在那么久之后，我第一次清醒过来，为Stella做了我最后惟一能做的事情：用斧子劈开码头，将她推进了水中。她的服装比我轻便，能够游到码头外的船上逃生。而我，转身面对汹涌扑来的丧尸群，坦然地迎接属于我自己的命运。（成就29、成就30）

（日记10获取方法与剧情发展有所冲突，将单独在隐藏要素详解中列出）

日记：Diary Page 10

闪回情节中，来到房子客厅后调查地上的物品，获得最后一部分日记。





成就 28 Tainted love

达成条件：完整经历Randall的闪回记忆。

达成方法：在第三幕的第五小节（Act 3-Scene 5）完成Randall的回忆剧情后获得。

成就 29 I want it all

达成条件：获得游戏中的所有隐藏要素并完整地进行一次游戏。

达成方法：想要令游戏的进度变成100%，首先当然是把三幕剧情全部打通，然后是收集所有十页日记和六十个隐藏秘密，再找到三个游戏机。对于想要全成就的玩家来说，这个成就的用途是检验自己的收集情况，如果玩家在通关时立刻获得了这个成就，则意味着所有隐藏要素收集已经完成，如果还没有，则意味着有遗漏，需要用选关的方式去补完。

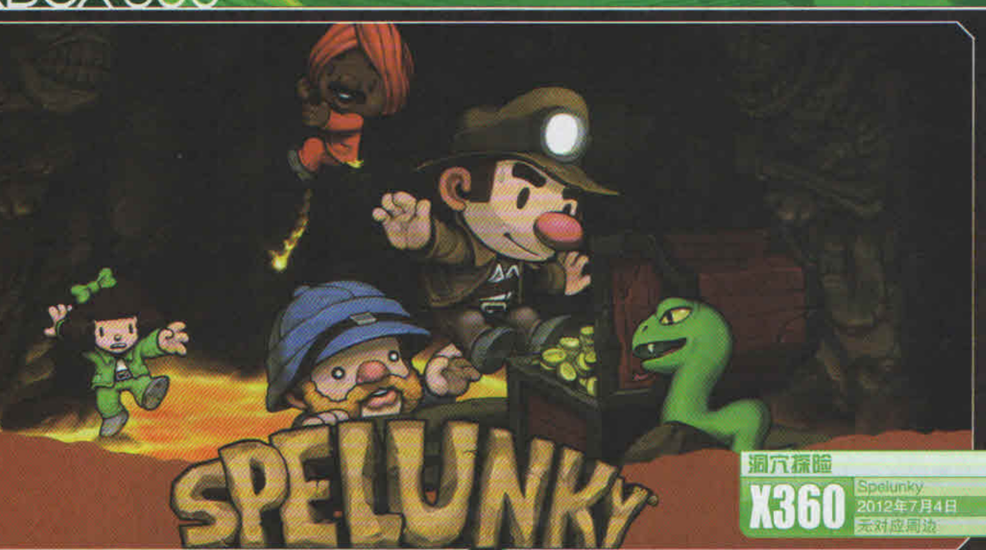
成就 30 Come Sail Away

达成条件：迎来故事的结局。

达成方法：打通三幕剧情并看完制作人员名单后便会获得的成就，玩家不可能会错过。







本作是由Derek Yu于2008年开发在PC上的免费游戏，由于在网络上备受欢迎，于今年7月份本作以全新的姿态，并追加多人合作模式，登陆Xbox Live Arcade以下载方式发售。作为一款平台动作游戏，玩家要自上而下地探索迷宫，通过挥鞭、踩踏、投掷等方式消灭敌人，并在迷宫最底下找到出口进入下一关。本作最大的特色是迷宫结构全部随机生成，迷宫到处布满了即死陷阱同时，一旦死掉要从第一关重新挑战，使得游戏难度非常高。如果大家要挑战本作全成就的话，请务必做好心理准备。

文 宇宙人 美编 一刀

洞穴探险	Independent	平台动作
X360 Spelunky		美版
2012年7月4日	1-4人	1200MSP
无对应周边		

基本操作

按键	作用
摇杆	控制角色移动
A键	跳跃
B键	投掷炸弹
X键	挥鞭、使用或投掷道具
Y键	使用绳索
↓+X键	捡起道具、放下道具
↓+B键	摆放炸弹（直接将炸弹放在身前）
RB键	购买、进门
RT键	奔跑



矿工生存指南

多人模式

一台机器支持1~4人一起闯关挑战是本作的一大特点，多人模式开始之后，电脑默认会选定1P玩家当主视角（背后会插着一支白旗），进行冒险时画面会以这位玩家为基准。其他玩家如果离开了画面很快就会出现一个10秒倒计时，如果倒数结束该玩家还没能回到屏幕内就会死亡。如果1P不幸死亡，主视角就会落到2P玩家的身上，以此类推。多人模式中所有玩家的动作都会互相影响，比如鞭子、投掷道具能打到同伴，所以多人模式中玩家之间要注意配合，并且要尽量一起行动。如果某一位角色死掉它会变成幽灵状态继续逗留在场地内。而该玩家身上的全部道具都会散落在原地，其他玩家可以捡起来使用。幽灵状态的玩家可以在画面中随意移动，而且能按X键吹风，风可以将场景中的炸弹引爆，可以开木箱，可以吹飞一部分敌人以及自己的同伴，当然也可以惹毛店老板……如果队伍中有幽灵存在，后面每一小关必定会出现一个棺材，将棺材打碎能够令死亡的同伴复活，这点是多人模式中最大的优势。值得一提的是，参加游戏的玩家越多，开场时每人身上的炸弹和绳索会变少，总数还是4个。

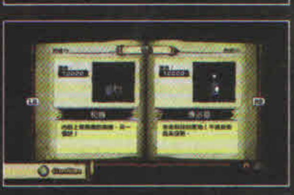


挖洞人&捷径

玩家每完成一个大迷宫，进入下一个迷宫之前清算画面会遇到挖洞人，挖洞人会要求玩家给身上的意见道具或则一定金额给他。成功交纳三次之后他就会为我们挖出通往前一关的捷径。之后只要在起点的场景往左边走就能找到这些捷径的入口。







常用道具

名称	售价	作用
绳索	2500（3根）	按Y键朝角色正上方投出绳索，主要用来攀爬到高处，投出绳索一瞬间有攻击判定
炸弹	2000（3个）/10000（12个）	按B键投掷出去，能使上下左右两格范围的场景破坏，或对该范围内的生物造成巨大伤害，被投出的炸弹本身具有攻击判定，砸到玩家会造成1点HP伤害并造成眩晕
眼镜	8000	能看到隐藏在岩石中原本看不到的道具（比如霰弹枪等）
攀登手套	8000	获得后只要贴近墙壁，角色就会自动攀在墙上
投手手套	4000	投掷炸弹或道具更快更远，轨道更接近直线
弹簧鞋	5000	跳跃能力提升
钉鞋	4000	冰穴中踩到寒冰地面上时不会打滑，原本不能踩出伤害的敌人（如长毛象）变得可以造成伤害
黏胶	3000	玩家扔出的炸弹会粘附在场景或敌人身上，击败了大蜘蛛后必定能获得
罗盘	3000	任何时候画面都会出现红色箭头指示着终点的位置
喷射背包	20000	装备之后在空中按跳跃键就能喷射上升一段距离，每次离地后可喷射次数有限
十字镐	8000	按下X键能破坏角色前一格的墙壁或地板（版边除外），也能破坏场景中的陷阱，但不能在空中或攀爬状态使用，而且有耐久度限制
回力标	7000	投掷出去飞行一段距离后会返回使用者手上的道具，返回过程中如果撞到无法破坏的障碍物会被打下来，能从丛林的提基人处获得
大刀	7000	持有后按X键能使出挥刀攻击，杀伤力极高
射网枪	2000	前方不远处射出蜘蛛网，能吸附敌人或炸弹等飞行道具，玩家也可以利用蜘蛛网跳跃到更高的地方
霰弹枪	15000	持有后按X键开枪，对普通敌人一击必杀
冷冻光束枪	12000	命中敌人后会使对方结冰，结冰状态过一段时间会自动解除，但任何攻击都能对冰冻状态的生物一击必杀
相机	10000	闪光灯能使取景框范围内的敌人眩晕或一瞬间无法行动，能直接击杀小蝙蝠
传送器	10000	装备后按X键会自动传送到另一个地方，如果被传送到岩石中会使角色死亡
降落伞	2000	从会造成伤害的高度掉落时会自动打开避免造成伤害，效果只能使用一次
斗篷	12000	在空中按跳跃能使角色的下落速度减慢



全成就指南



成就数量	400 点 /20 个
难度	★★★★★
在线成就点数	无
全成就所需时间	视玩家实力而定
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

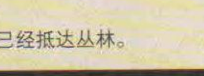
综述

话还是说在前面，如果大家执着于成就的完成率那开始游戏之前要做好充分的觉悟，因为本作的难度已经超出了自虐的范畴了。这个难度不仅体现在关卡中存在大量的即死陷阱、地形以及敌人方面，隐藏要素达成的条件也相当苛刻，闯关过程中要求玩家无时无刻打醒十二分精神，任何一个细小的失误就会导致前功尽弃。而且每一关的地图随机生成，所以不能背关，完全靠玩家的应变能力。如果大家真的想达成全成就，除了方法之外，还要考研大家的技巧以及愿意花上多少时间来挑战……当然还有运气，所以这里的攻略仅提出一些方法供大家参考，关键还是要靠大家屡败屡战地尝试，祝大家好运。

游戏开始 30点

成就说明 完成教学课程。

成就拿法 单人模式下开始游戏前必须先通过教官的所有教学关卡，只要找到出口通过即可，不需要完成提示的所有操作。



竖井矿坑 20点

成就说明 已经抵达丛林。

深陷丛林 20点

成就说明 已经抵达冰穴。

冰封世界 20点

成就说明 已经抵达神殿。

大功告成 40点

成就说明 完成游戏。



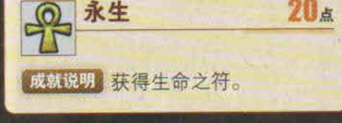
赚大钱 20点

成就说明 获得 500000 个金币。



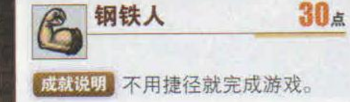
黄金城 40点

成就说明 抵达黄金城。



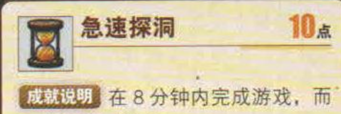
永生 20点

成就说明 获得生命之符。



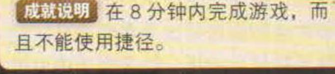
钢铁人 30点

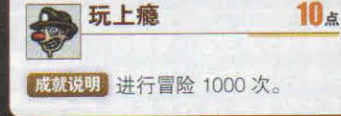
成就说明 不用捷径就完成游戏。



急速探洞 10点

成就说明 在 8 分钟内完成游戏，而且不能使用捷径。





玩上瘾 10点

成就说明 进行冒险 1000 次。

历劫归来 50点

成就说明 以困难方式完成游戏。

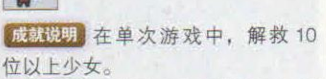
Seen a lot 10点

成就说明 完成 50% 日志资料。

尽览全书 20点

成就说明 完成 100% 日志。



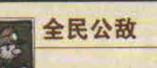


大情圣 10点

成就说明 在单次游戏中，解救 10 位以上少女。

成就拿法 冒险时若听见有人喊"Help"表示有少女在场，将她们找出来并安全送到终点即可。少女一开始会一动不动地站着，一旦离开原地她们就会一直线地往前跑，所以要时刻注意别让她们碰到陷阱或敌人。原则上推荐将她们直接抬到终点，但途中如果遇到必须解决的敌人也可以砸出去，只要别让少女死掉就没问题了。





全民公敌 10点

成就说明 在单次游戏中杀死 12 位以上的店老板。





低分通过 10点

成就说明 没有收集任何宝藏就完成游戏，而且不能使用捷径。

优良团队精神 10点

成就说明 在至少 2 位玩家存活的情况下完成游戏，而且不能使用捷径。

她的最爱 10点

成就说明 赢得卡莉的骨头杯具。

成就拿法 将美女或者敌人的尸体献给卡莉（放到背景有个神像的血祭坛上），卡莉就会随机奖励一件道具给玩家，继续多放一些祭品上去就能获得骨头杯具并解开成就。推荐多人模式下让 4 名角色出去，然后让一个玩家将美女和另外 3 个玩家放上祭坛。

全员到齐 10点

成就说明 解救所有 8 位隐藏角色。

成就拿法 单人模式中会低几率出现多人模式下用来救人的棺材，将棺材打碎之后会出现新角色，此后选人画面中就能使用该角色了。将全部 8 个人开启后即可解除成就。

黄金城 &冥界攻略

相关成就：黄金城、永生、钢铁人、历劫归来

冥界是游戏中难度最高的隐藏关卡，既然是隐藏关自然有非常复杂的进入方法。

首先要在矿坑中找到荷鲁斯之眼，荷鲁斯之眼放在上锁的宝箱中里面，上锁宝箱随机出现在 1-2、1-3、1-4 三个关卡中，一般只会出现一次，而对应的钥匙必定在同一关的某个角落，因此假如发现了钥匙或者宝箱，必须彻底搜索这一关将另一样东西搜出来。

找到荷鲁斯之眼之后就要到丛林去找黑市的入口，入口随机出现在 2-1~2-3 并且隐藏在岩石里面，要用炸弹炸开才能进去。而具体位置要依靠荷鲁斯之眼寻找，如果荷鲁斯之眼开始闪烁，表示入口就在附近，闪烁越厉害代表距离越近。

黑市中有很多商店，其中一个商店能花 50000 块买到生命之符，有了生命之符之后玩家便有一次复生的机会，但千万不要浪费掉。之后冰穴关中 3-2~3-3 中会随机出现摩艾石像（长方形的人脸石像，额头有个十字架标志），如果见到这个石像就可以马上跳崖自杀，这时玩家就会在石像的内部复活，并且在里面拿到白皇冠。

神殿 4-1 会出现一只阿努比斯（扔紫色光球的敌人），杀死它之后能获得权杖。集齐了权杖和白皇冠之后就能打开 4-2 的黄金大门，进入黄金城。

黄金城里面能发现亡者之书被放在一个很显眼的祭坛上，拿到了亡者之书之后要小心还会出现第二





只阿努比斯以及大量的杂兵。

亡者之书的作用类似于荷鲁斯之眼，4-4 的 BOSS 战场景底下的岩浆里隐藏着通往冥界的入口，具体位置随机，如果身上有亡者之书，玩家走到入口的正上方位置亡者之书就会有反应。之后引诱奥尔梅克从入口上方压下去，趁它慢慢沉入岩浆的时间内站到它头顶上进入隐藏入口，这样就能抵达冥界。

冥界的难度超高，地形相当复杂，到处都是钉子柱和针刺地板，还有很多流星锤机关，敌人基本上都是一些吸血鬼之类相当难缠的对手，稍有失误就会前功尽弃。要过这关除了不断反复挑战之外，运气也是不可或缺的因素。

5-4 就是跟冥界的隐藏 BOSS 阎魔战斗（虽说样子看上去更像关公），击败它之后从右上角的出口离开即可通关。

一些建议：

1. 在矿坑中除了要找到荷鲁斯之眼之外，作为比较简单的关卡，还要想办法在里面凑钱和积蓄炸药。生命之符的售价是 5 万，而为了将黑市找出来还需要用到大量的炸弹，12 个一组的炸弹是 1 万，加起来至少要准备 6 万块。考虑到还要挑战冥界，根据需要还得准备喷射背包等道具。

2. 攀登手套、投手手套、钉鞋、黏胶、罗盘、喷射背包这些道具对冒险有非常大的帮助，而且效果在本次冒险中不会消失，除非玩家死亡。特别是喷射背包，可以瞬间解决绳索的问题，在悬崖、钉子多的地方也能起到保命作用，强烈推荐。黏胶是对付阎王必备的武器，对付一些擅长移动的敌人也有很大作用，只要在矿坑中消灭一头大蜘蛛即可获得。

3. 跟阎王的战斗开场后场地左右两边各有一只卫兵，消灭掉之后会各掉落 12 个炸弹，一共 24 个，用来对付阎王基本上足够了。阎王的弱点是头部，要沿着两侧的钢索爬上去战斗，如果没有黏胶炸弹或者散弹枪打起来会非常吃力。阎王的战斗有两个阶段，第一阶段它会不断拍凳子令场景中掉落瓦砾，要及时躲到一些平台底下以免受到伤害。阎王受到一定伤害之后脸部会脱离身体，会不断地在天上移动并往下扔火球。将它的脸破坏掉就能获胜。

全民公敌

店老板毫无疑问是本作最凶残的敌人，虽然平时人畜无害，但一旦惹毛了他们——比如拿了东西没给钱（他会跟着你，只要你一踏出店门口就开枪）、在他的店附近使用炸弹或者人身攻击等，他们就会马上暴走，然后用霰弹枪到处乱轰。霰弹枪的威力能直接秒杀玩家，就算你走运抢走了他们的霰弹枪，他们还是会横冲直撞直到将你撞死。另外店老板的血很厚，用霰弹枪要 3 发才能解决，炸弹还是只要一个。不过别以为消灭了一个店老板以后就没事，以后他们的商店会贴上你的通缉头像，只要玩家一出现在他们面前就会马上暴走开枪，而且每一小关的出口都会有店老板看守，势要将你追杀到天涯海角。



全民公敌这个成就就是要玩家在一次游戏中杀死 12 个店老板，并不一定要玩家亲自杀死，引诱他们撞钉子或者自相残杀也是可以的。最直接的方法就是去黑市，里面大概有 10 个店老板。黑市进入方法可以参照黄金城 & 冥界攻略部分，不过进去之前得准备霰弹枪以及大量炸弹，否则还是死路一条。普通关卡中遇到商店可以先看看商品决定是否挑战店老板，如果商店中有霰弹枪、大刀、冷冻光线枪这些武器，大家都可以毫不犹豫捡起来灭口。没有武器但店里有大量炸弹也值得一拼，走到店老板面前跳起挥鞭，然后扔几个炸弹边跳跃边往店外逃看能不能趁乱炸死他，之后将商品和老板的霰弹枪一并抢过来。

此后游戏中所有店老板都会进入戒备状态，并且出口处肯定有人看守，从背景音乐能判定有没有被他们发现。如果没发现可以趁他们背对着玩家时快速开 3 枪送走，如果被发现了不要硬拼，先占据有利的地形然后用炸弹对付他，或者引他们到陷阱上。

黑市的店老板很多，能否活下来比较看运气。另外，抢到生命之符能获得一次复活机会，一定程度上能带来帮助。

赚大钱

赚够 50W 的金币，这个成就建议大家连同历劫归来这个成就一并解决。因为本作最赚钱的地方几乎都在冥界的路上。首先是黄金城，城里面的墙壁地板全都是金块，建议事先准备大量炸弹进去“拆城”。其次是 4-4 跟奥尔梅克战斗的场景，最上方能找到不少宝石，有喷射背包可以轻松飞上去获取。之后是阎王座位的下方，砖块里全是红宝石。最后冥界通关之后，还会获得额外的 10 万奖励。



进入黄金城之前最好先凑到 10 万，然后准备 20~30 个炸弹进去拆城，因为有鬼魂出现不能在黄金城逗留太久，尽量在里面凑到 20 万左右就离开。奥尔梅克的场景中应该能赚到 5 万左右，冥界的应该以保命为主，见到阎王之前凑到 28 万左右即可。阎王底下的宝石总值有 12 万左右，拿齐之后算上通关的 10 万就能突破 50 万了。



其他有效的赚钱方法

※ 矿坑的大蜘蛛、神殿的木乃伊等，杀死这些较大的敌人之后一般也会获得可观的金钱奖励。店老板身上也有不少钱，但考虑到安全性不建议惹他们。

※ 将黄金石像贡献给卡莉的祭坛之后会变成金猴子，金猴子会不断地生出小金块，将它带进去终点也能获得大量金币奖励。

※ 大部分关卡都有一些区域要炸掉岩石才能进去，里面除了可见的宝石之外还会有宝箱或者木箱，木箱中必定能开出炸弹或者绳索，所以从结果上来说是有赚没亏的。

※ 关卡中呆久了会出现鬼魂，鬼魂碰到的宝石会变成钻石，有胆量的玩家也可以用这个方法赚钱。

低分通过

相比起赚个 50 万大洋，这个要求一分钱都不拿过关的成就恐怕会更难一些，因为这还意味着不能购买任何辅助道具。挑战的时候要尽可能别开任何宝箱或者瓶罐，但木箱可以打开，因为木箱不会出现金钱而且有炸弹或者绳索等重要道具。还要注意不要手贱乱炸场景，因为很容易炸出金块，遇到非炸不可的情况，应该尽量找土块中没有尽快的砖块来炸。还好小型的敌人不会掉落金钱，所以挡道的敌人清理掉就可以了。矿坑和丛林关卡中





有时候会出现什么都看不见的漆黑场景，如果用点燃了场景中的火把会出现金币奖励，所以碰到这种场景只能祈祷了。冰穴关卡一些场景的雪人背后藏着金币，通过时建议用鞭子确认一下，UFO 敌人会破坏场景，同样有可能炸出金块。神殿关卡中的金钱特别多，如果进路被金钱挡住了，可以用鞭子扫开，金蚱蜢值不少钱，但这里对我们没用。奥尔梅克的场景下方的地板内也有不少金块，一般奥尔梅克能够连金块一并砸碎，但总会有一些漏了出来的，尽量引他去敲没有金块的地板吧。

急速探洞

要求 8 分钟之内通关，因为时间紧迫，所以挑战这个成就时要死命地往终点冲。但是前进同时有些道具还是有必要收集的。首先罗盘必备，罗盘一般能够从商店廉价购买到，走运的话木箱子里面也能拿到。虽然可以去找罗盘可能会浪费一些时间，但有了它我们可以避免很多冤枉路，特别冰穴关卡的安全性也会大大提高。其次推荐斗篷或者喷射装置，喷射装置因为价格太贵挑战时一般买不起，斗篷倒是便宜很多，或者遇到了丛林关卡的坟



场区域，打倒里面的吸血鬼也能获得。前进的途中原则上不为了拿钱而绕道，但必经之路上的钱还是得收集一下，具体得交由玩家判断。必经之路上的木箱也最好去开启，拿到炸弹能在后期节省一些时间。矿洞关卡相对比较简单，冰穴每关的路程较短，如果有罗盘指引方向也能轻松快速通过。比较困难的是丛林和神殿，这两个场景的陷阱最多，必要时候不能吝惜身上的炸弹。

BOSS 奥尔梅克每次压地板之后能压扁 5 格的范围，但是它本身的攻击判定比这个范围要小一点，所以当它不断下压的时候，身边有很小的空间可以躲进去，只要不断地在交差躲到它左边或右边，这就能让他快速掉落到熔岩里，然后我们第一时间拉绳索离开即可。总的来说时间还是相当紧迫，只能不断尝试。

优良团队精神

轮到考验玩家合作能力的时候了，多人模式的优势和要注意的地方可参考前文。这里介绍一下单人解除这个成就的方法，当然前提是玩家必须有独力破关的能力，否则只是空谈。由于双人模式下可以互相复活，所以一个人玩的时候，可以先将同伴杀掉。这样，变成了鬼魂的同伴既不碍事，某些场合也能帮忙。如果玩家正在使用的角色



HP 少于 4 滴。那么遇到棺材之后就可以先救出另一名角色，然后操作他杀死现在这名角色，拿光所有道具继续闯关，HP 就变相回满了。到了 4-3 一定要找到棺材将死去的角色复活。复活之后，玩家可以将这名角色抬起来然后继续前进，因为对付奥尔梅克不需要道具，只要引他掉到最底下的熔岩即可，所以抬着同伴战斗也没问题。



如果前面不想杀死同伴也可一直抬着同伴前进，想用霰弹枪等道具时可以让同伴拿着，遇到敌人的时候让同伴按 X 键开枪就可以了。

尽览全书

日志内容包括全部地点、道具、敌人和陷阱。陷阱要自己踩过一次才算收集成功，历劫归来完成后这个成就一般也能完成了。地点一共 10 个，其中包括黑市在内 4 个是隐藏地点，道具只要在冒险模式中得到一次即可，而怪物则要杀死一次或被杀一次才能完成对应的日志收集。下面就列举一些比较容易遗漏的日志内容：

●地点分类

No.6 鬼堡：丛林关卡有一定几率机会出现坟场区域，画面会提示“亡灵蠢蠢欲动”，这时关卡中能找到一个带着王冠的白骨（白骨上的王冠值不少钱，当心不要炸坏了），白骨的位置放置炸弹能够炸出通往鬼堡的隐藏通道。

No.8 蠕虫：丛林和冰穴关卡的场景中有一定几率见到红色的圆形孢子，先捉一个少女粘上去，然后自己也迅速跳上去。之后蠕虫会突然出现将玩家和少女一并吞进肚子里。这样就能进入蠕虫关了。

No.9 母舰：3-4 场景右上角或左上角会出现跟场景很不搭调的竖直通道，通道里面能找到外星人母舰的入口。



●怪物分类

No.20 老鱼怪：丛林关卡中如果出现了“我听到了急流的声音”时，场景最底下必定是个大池塘。池塘最底下能找到这支超巨型的食人鱼。

No.25 金猴：将黄金圣像放到卡里的祭坛上，卡莉就会将它变成金猴子。

No.41 外星女王：母舰关卡的最上方能找到。

No.44 岩浆人：神殿和冥界的岩浆池、阎王吐出来的火球、部分场景中的篝火都会跳出这种敌人，用冷冻光束枪即可将其消灭。

No.50 弗拉德：5-1 场景的左或右边有一座巨塔，塔顶上能找到这只红色吸血鬼。

●物品分类

No.14 啸刃刀：蠕虫关卡中某个较大的绿色消化液槽底部能找到。

No.19 电浆大炮：母舰关卡中放在外星女王附近。

No.24 护盾：鬼堡中有拿着护盾的骑士，骑士的移动速度跟店老板有得一拼，要多准备些炸弹才有机会抢到手。

No.25 蜂王乳：丛林关卡的蜜蜂窝中，杀死蜂后能够见到。吃掉后能回复 4 滴血。

No.33 弗拉德的斗篷：杀死 No.50 弗拉德即可获得，能减缓下落速度同时还能使出二段跳。

No.34 弗拉德的护符：弗拉德周围的墙壁中，炸开能找到。



在去年初次听到《DNF》要移植到X360时，说实话还是有点兴奋的，毕竟能在家用机上再次玩到大学时期喜欢的游戏是令人欣喜的。不过入手后游戏却有点失望，玩过PC版的玩家大可将X360版视做一个试水作品——本作的手感比较僵硬，连招也不是太顺畅，打起来丝毫没有PC版那种行云流水的爽快感。好在LIVE的服务器还算不错，能较为方便地组上队伍，而且游戏的全成就难度不高，还是推荐各位尝试一下。

文 洛克 美编 一刀

地下城与勇士LIVE 赫顿玛尔之秋	Nexon	动作冒险
X360 Dungeon Fighter LIVE: Fall of Hendon Myre		美版
2012年7月13日	1-4人	800MSP
无对应周边		

Part.1 阿拉德大陆基础扫盲

何谓《DNF》

DNF是网络竞技游戏《Dungeon & Fighter》的简称，其中由腾讯代理的国服命名为《地下城与勇士》，日服则名为《阿拉德战记》，本作是由韩国的大型网络游戏公司NEOPLE开发的道具收费制游戏，并于2005年8月在韩国正式发布。因为本作那独特的横版过关的游戏方式，在推出后就受到广大玩家的青睐，并与2009推出过同名动画。目前游戏中共有9大基础职业，每个基础职业还能转职成不同的进阶职业，玩家可以像玩街机游戏那般自由选择自己喜欢的职业挑战地下城，地下城分为"普通"、"冒险"、"勇士"和"王者"4种难度（在PC版的后期地下城新增"英雄"难度），越难的地下城获得的经验值越多，同时掉落强力道具的几率越高。

X360版则是在PC版的基础上进行大幅修改，目前仅有鬼剑士、格斗家和神枪手三个基础职业，最高等级为20级（PC版为70级，而韩服新增80级上限），而且并未开放转职系统。不过从掉落物品中有板甲和布甲的情况来看，很可能不久之后就会开放转职系统，或是新增魔法师和圣职者两个基础职业（鬼剑士转职后的鬼泣和阿修罗分别对应布甲和板甲防具）。

基础操作

X360版必须使用手柄操控，使用键盘玩PC版的老玩家可能在刚上手时会有一些不适。建议各位上手后先熟悉一下基础技能的搓招指令，这样在今后学会一些较为复杂的技能时能将快捷栏空出。

按键	地图	战斗
十字键	移动光标	角色移动
左摇杆	移动光标	角色移动
右摇杆	特殊界面下移动光标	-
X键	使用道具	普通攻击
Y键	详细信息	发动技能
B键	取消	发动技能
A键	确认	跳跃
LB键	切换页面	-
LT键	切换标签	-
RB键	切换页面	快捷技能栏1
RT键	切换标签	快捷技能栏2
BACK键	进入主菜单	进入主菜单
START键	开启系统菜单	开启系统菜单

药品

和PC版中"药比黄金贵"的设定不同，在本作中药品是玩家在地下城里最有效的生存手段，游戏中可在赛丽亚和罗莉安那购买所需药品。值得一提的是，吃药并没有冷却时间，只要你身上带的药品足够，完全可以一边进攻一边疯狂嗑药的"金钱战术"。由于正常情况下用到的HP药和MP药只会占据两个快捷栏，建议另外两个快捷栏放上冰冻恢复剂和眩晕恢复剂以备不时之需。



任务

相当于游戏中主线剧情的存在，完成后可以获得丰厚的经验值与道具奖励，完成任务也是玩家在游戏中最主要的目的。本作中的任务无非"帮NPC找人"、"通关**地下城"和"击杀**怪物获得**物品"三种，并没有像PC版那样需要到地下城特定房间中寻找NPC，或者是特别需要人品才能完成的任务，因此完成难度不高，各位根据任务提示前往相应的地下城即可完成。在领取任务的对话中会有许多重要的信息，建议仔细看完。

值得一提的是，很多"击杀**怪物获得**物品"的任务在组队时，如果队友也在进行同一个任务，其任务所需品是全队都能拾取的，而本作没有"ROLL"的设定，也就是说你和队友谁先拾取就是谁的，虽然组队过程中讨伐怪物的效率提升了，但对完成任务并没有好处。好在这些任务大部分都不限制完成任务所需的难度，个人建议在做这些任务的时候自己去普通级地下城刷。



装备

根据装备的掉落几率和总体占有率，在《DNF》中装备可以按照装备品质依次分为：普通装备（白色）、强化装备（蓝色）、稀有装备（紫色）、传承装备（绿色）、神器装备（粉色）和史诗装备（橙色）六种，在同一等级下越高级的装备附加的能力越强，同时维护装备时花费的修理费也越多。本作可以用复活币作为点卷在NPC处购入传承装备。不过由于调整掉落率的关系，在本作中并不难获得高等级的粉装，在游戏后期各位也可以通过开罐子（在地下城中拾取，或是在相应火罐和土罐处购买）和制作图纸的方式获得高级套装。

此外，从中期开始建议各位将获得的蓝色装备拿到诺顿那里进行分解，可以获得之后制作装备所需的各色结晶。

●耐久度

每件装备都有自己独立的耐久度，其中武器通过攻击消耗，而防具在遭受敌人攻击的时候随机消耗。当耐久度消耗完毕时该装备会暂时失去效果，防具还好，若地下城打到一半时发生武器耐久度为0的状况，对攻关是非常不利的，建议各位养成每次攻克地下城都修理一次装备的习惯。

●合成

合成是游戏中快速入手强力装备的途径，玩家可以在NPC博肯那里购买制作图纸，之后只要凑齐所需的材料便能成功做出对应装备。制作所需的材料有两种途径获得，其中各色小晶块通过在诺顿那里分解白色以上品质的装备获得，其余材料则在卡妮娜和铁匠处购买。值得一提的是完成时装备的强化等级是完全随机的，运气好的情况下制作出一个强化+9的装备也并非不可能。



强化

在本作中凯丽终于下定决心舍弃“强化”这个被无数玩家恨之入骨的职业，转而交由老实人诺顿负责。不过也因为这个原因，此次装备的强化是有上限的，最高只能强化至9级。强化装备需要交付一定量的金钱和炉岩碳，装备越好强化所需的费用也越高。注意强化并不是100%成功的，强化等级越高成功率越低。





复活币

顾名思义，复活币是角色死亡后用来“续关”的道具，在初期系统会赠送玩家10个复活币，用完后要自行前往阿尔伯特那使用微软点数购买，一次性购买的复活币数量越多价格越便宜。相信没有多少玩家愿意在复活币上面砸多少钱，因此建议各位尽量组队挑战高难度地下城，这样即使自己不幸阵亡也可以依靠队友过关。



Part.2 阿拉德勇士训练所

技能

在《DNF》中除了升级所增加的能力外，玩家可以在G·S·D处学习技能，以达到增加角色实力的目的。学习新的技能点和提升已学技能都需要消耗一定量的技能点(SP)，升级后能够获得固定数额的SP值。注意这些SP值是不够玩家加满所有技能的，因此各位在游戏过程中不要见一个技能就加一个，而是根据自身的打法选择增加的技能，在下面的职业介绍中笔者会列出一些推荐技能供各位参考，各位也可根据自身的习惯自由搭配技能。值得一提的是，目前各位已经可以在酒馆的索西亚那里使用微软点数购买洗点水和时装。

在本作中一共有两排共八个快捷栏，玩家可自由设计技能和道具的快捷指令，设定之后只要按对应的组合键就能快速使出技能，非常方便。不过由于有4个栏位需要留给药品，因此实际上可供玩家使用的快捷栏仅有4个，建议放上一些指令复杂的技能，例如鬼剑士的鬼斩这种指令是↑+B的技能就不必占据位置了。此外，快捷指令虽然方便，但通过搓招的方式使出技能可以减少技能消耗的MP，同时缩短技能的冷却时间。



鬼剑士



是屈服于鬼神，还是斩断自己命运的锁链？

使用武器	钝器、短剑、巨剑、太刀
防具专精	重甲

使用剑系武器攻击，因为身穿重甲防御力高的关系，鬼剑士也是三个职业中最适合新手玩家使用的职业，在后期习得裂波斩后可以兼顾到大部分局面。不过在技能较少的前期只能依靠XXX的平砍接续上挑→鬼斩形成高伤害连击，或是在上挑后马上防御或后跳让自己处于安全区域。

在选择武器方面，本作暂未开放转职系统，最拉风的光剑因为是剑魂的专用武器，自然未能收录。鬼剑士能用的武器种类有钝器、短剑、巨剑、太刀四种，其中钝器和短剑因为攻击范围和攻击力均不理想，不推荐使用。而巨剑在攻击速度方面有绝对劣势，在前期还好，后期很容易被敌人围攻，建议各位选用攻击速度最快、范围广、攻击中等的太刀作战。

鬼剑士的战斗思路是尽可能将敌人全部集中在一起，然后使用鬼斩、崩山击、裂波斩这种大范围杀伤的技能一次给予敌人大量伤害。由于本作的攻击速度普遍低于PC版，因此相比无限浮空的连击，本作更倾向单招伤害，可以采用上挑起手的方式进攻，之后用“波动剑”/“鬼斩”扫地，也能使用崩山击进行追击。此外，本作的防御异常好用，不仅可以躲避震荡波，还能抵消绝大部分伤害，在BOSS战中不妨多用。



技能	推荐加点	说明
武器技		
上挑	满	从下段往上挑的斩击，可浮空敌人。初期技能之一，技能等级越高越容易挑空，是物攻型鬼剑士赖以生存的技能之一
连突刺	1	在冲刺攻击时输入 X 可形成多段突刺攻击，有推怪作用，在很多时候可以利用这招聚怪，但不推荐加高
格挡	1	进入防御姿势并抵消伤害，可用来防御精英怪和 BOSS 倒地起身的震荡波，特别和最终 BOSS 的战斗中非常实用，推荐点出技能防身
银光落刃	1	跳跃状态中向下刺击敌人。因攻速问题，形成冲击波也无法继续接续连击，因此点出技能即可，平时可用于突入敌阵
三段斩	1/ 不点	使用时向前滑行一段距离后进行斩击。本作中的三段斩无法在攻击途中改变方向，只能朝一个方向进行三连斩，实用度大减，不太推荐点出
月光斩	满 / 不点	使用左手斩对敌人造成伤害，并追加一个单手上斩。和鬼斩一样是主力输出技之一，因 SP 的关系只能点满其中一个，不过鬼斩能扫地，因此在大部分情况下相信各位会选择后者
空中连斩	不点	可在空中连续斩击敌人。除了和最终 BOSS 的战斗有一些用外，平时几乎用不到的技能
精通短剑 精通巨剑 精通钝器 精通太刀	满	可以增加武器攻击力和命中率，四大武器精通点满一个自己最常用的武器即可，没必要将 SP 浪费在其他武器上
波动		
波动剑	1/ 满	向前方敌人快速施放无属性的波动剑。攻击力高，可用在攻击结尾扫地，缺点是经常使用的情况下耗蓝太大，需要频繁吃药
裂波斩	满	上斩前方的敌人后会施放波动轮，波动轮使周围敌人受到多段攻击伤害，并使敌人被击飞。后期主力技能，能抓取非建筑型敌人，抓取后自身进入无敌状态，并形成波动攻击周围的敌人，可用来防身
血气		
崩山击	满	向前低跃并用武器砸击地面，有多段攻击判定，最后一击可以使敌人倒地。主力突进技，将敌人打倒后可接续鬼斩 / 波动剑
十字斩	满或不点	挥动武器向敌人发出十字斩击，并召唤出能使敌人出血的血十字攻击敌人。释放速度变得其慢无比，在附近有敌人的情况下很难发挥作用，不过攻击力高，而且能让敌人进入出血状态，如何取舍就看各位自己了
鬼神		
鬼斩	满	初期技能之一，把鬼神召唤到武器上，向敌人发出强力的斩击。单发伤害高，而且拥有抗震能力，通常用于连招收尾，也是 BOSS 战中抗敌人起身的招式
卡赞	1/ 满	召唤出卡赞，将提升召唤领域内所有我方的力量和智力，持续一定时间。由于释放速度问题，在单人游戏时就不要指望 BOSS 会乖乖待在阵里和你打了，如果有好友一起组队，点几级在 BOSS 战中增加输出倒是不错的选择

鬼剑士背景资料

●贝尔玛尔公国



都为赫顿玛尔的大国，同时也是玩家在游戏中的主要冒险区域。物产丰富但是军事力量落后，虽然有斯卡迪女王在位但实际为三名议员管理国家，目前北部地区因为第六使徒狄瑞吉的降临化为人间地狱。

▶被认为是精灵转世的少女——赛丽亚

●鬼剑士

一只手因奇怪的变异成为黑色的“鬼手”的剑士，这些被附身的战士也会被称为卡赞综合症患者。这些战士通常与常人并无不同。然而愤怒、悲伤之类的强烈感情对他们的精神造成波动的时候，他们就会失去心智，化为战鬼。同时，手臂在突变之后鬼剑士能和众多变异者一样看见鬼神的存在，为了压抑手上的鬼神，通常他们会在手臂上缠绕特殊的铁链。其中也有不少鬼剑士因为渴望鬼神的力量而打开铁链，通过和鬼神结下契约成为能操控鬼神之力的“鬼泣”。



□传说之剑魂——抉择者

●四宗师

指目前阿拉德大陆上最强的四名剑士，他们分别是帝国剑术大师——短剑宗师巴恩；居住在雪山深处的班图族族长——钝器宗师布万加；居无定所的冒险者——巨剑宗师阿甘左；流浪剑士——太刀宗师西岚，这四人的英雄事迹被世人所歌颂。此外，在阿拉德大陆上还有一名传说中的剑士——真·武器大师 索德罗斯，传说中没有他无法使用的武器，随身携带着十把以上的武器他，会应对不同的状况与敌人来进行选择，而被人们称之为抉择者，同时他也是 PC 版史诗武器“逸龙剑”的主人。



使用武器 爪、东方棍、臂铠、手套
防具专精 轻甲

使用拳脚攻击的格斗家和其他两个职业不同，属于完全近战型职业，而本作玩家的速度普遍偏慢，加上其防具轻甲的物理防御偏低，在后期很容易事故死亡，适合玩过 PC 版的玩家使用。在前期战斗中格斗家缺少有力的防身技能，应不要贪刀慢慢推进，并及时解决掉远程敌人方能确保安全。

武器选择方面，由于手套是气功师的御用武器，在未开放转职的 X360 版中自然不是我们的首选对象，建议选用攻击速度快且性能稳定的东方棍战斗。值得一提的是，如





果能拿到同等级的高品质臂铠，利用臂铠超高的攻击战斗也是一个不错的选择。

在技能方面，格斗家的技能改动非常大，其中招牌技能背摔因为攻速问题很难在上勾拳浮空后进行追击，平时只能单发使用或接续在 XXX 后面，而金刚碎也因为攻击速度问题难以接续其他技能，不过此招在发动中带有一定程度的无敌时间，必要时刻可以用来救命。面对可以浮空的敌人时使用上勾拳→前踢→金刚碎的组合能一次性造成不少伤害。此外，念气波这个技能在有一个鬼剑士队友的情况下异常好用，可以让鬼剑士在前方抵挡攻击的同时自己在后方偷袭。

技能	推荐加点	说明
		气功
念气波	1/满	使念气实体化后向前方敌人发射，可以对敌人造成光属性魔法伤害。格斗家惟一一个远程技能，虽然在前期没有什么大作为，但在后期和鬼剑士配合下能发挥出意想不到的作用，如果有一个经常一起玩的好友，还是点满吧
分身	不点	生成分身扰乱敌人或阻挡子弹，PK用技能，建议不点
		体术
钢筋铁骨	不点	增加物理防御力的被动技能，在能够无限嗑药的本作中实用性实在太低，推荐将SP点分配到其余技能上。当然，如果你是长期一个人刷图的单机党，点满这个技能用来保命还是非常不错的
背摔	满	抓住前方敌人并猛力把其倒摔向背后地面，格斗家的灵魂技能，可以抓取非建筑型的敌人，并在发动中处于无敌状态。注意将敌人砸到地面的时候会在四周引起波动而攻击到周围的敌人，因此这招非常适合在敌阵中使用
金刚碎	满	向前方小跳后用拳猛击地面，使敌人受到一定伤害，并引发冲击波攻击敌人，可以使周围的敌人再次受到伤害并浮空。可以用来扫地，推荐点满
		街霸
抛沙	不点	抛出沙子攻击敌人，在PC版中是只有街霸才会点的技能，在本作中依然如此，不推荐点出
蹲伏	不点	蹲下并避开敌人的攻击，不推荐点出
		散打
上勾拳	满	向敌人发出上勾拳并使敌人浮空，不过在本作中浮空后很难接续背摔，因此实用性有所降低，不过可以用这招将敌人集中起来
前踢	满	向敌人发出强力的踢腿，可以将敌人踢飞。招牌技能之一，能波及到前方大范围的敌人，而且有扫地效果，配合金刚碎能造成不小伤害
下段踢	1/满	向敌人下段发出高伤害的踢脚攻击，因为出招速度的关系，下段踢的实用性被大幅削弱，扫地效果也远不如前踢，看个人喜好取舍
虎迅连击	1	前冲攻击后，通过快速连续攻击给予敌人一定伤害，用来聚怪和突击效果都不错
鹰踏	1/满	在空中跳跃着踩踏敌人并给予敌人一定伤害，鹰踏的攻击力不俗，而且由于此招是从空中发动，比起其他技能安全不少

格斗家背景资料

●虚祖


■念由心生，百花缭乱——气功师素喃·阿斯卡

和有着特殊出身的鬼剑士与神枪手不同，格斗家均为通过每日辛苦练习逐渐成长起来的正常人类，比起使用武器战斗，她们更喜欢依靠自己的拳头说话，并分为多个流派。在阿拉德大陆上有一个名为虚祖的国度，这个拥有自己独特文化的小国以素喃工坊闻名遐迩，出产各种优秀武器防具。此地全民尚武，并对于念气的运用有独到的见解，是格斗家的分支之一——气功师的起源地。目前公主素喃·阿斯卡（与街霸帕丽斯功力悉敌的气功师）已经即位，并取消过去的锁国政策，积极开办一些武术交流大会邀请天下武道家共同进步。

●风振

格斗家道场师范风振，同时也是如风迅猛的虚祖风拳流大师，是一个一直坚守着格斗家本质而生的正义青年。对自己要求严格，决不懈怠。很年轻时就被承认为气功师，而他对此并不满足，在虚祖已然小有名气的他，却认为安定的生活只能培养惰性。因此离开了虚祖来到了赫顿玛尔，开设了自己的道场。原本风振认为气功师才是武学的本宗，直到和撒勒（女散打）对决后才领悟到肉体力量的修炼对于格斗家是何等的重要。



神枪手

来自无法地带的枪神

使用武器	左轮、自动手枪、步枪、手弩
防具专精	皮甲

神枪手是一个专门在远距离战斗的职业，和其他两个职业不同，神枪手在前期更倾向于使用XXX射击，并偶尔使用技能增加输出伤害。由于其防御力是三个职业中最低的，比较适合组队作战。神枪手的普通攻击分为平射和向下射击，虽然系统会根据敌人位置自动判断使用哪种攻击，但在攻击过程中玩家也可自行通过方向键←/→或↓更换射击角度。在战斗中神枪手最怕的是能够使用远程攻击的敌人，进入新房间后一定要第一时间消灭掉。值得一提的是，神枪手的空中攻击非常好用，如果遇到危险可跳到空中用XXX及时拉开距离。在本作中没有收录能表演"空中飞人"的手炮，玩家只能从"左轮"、"自动手枪"、"步枪"和"手弩"四种武器中进行选择，这四种武器最大的区别是装弹数，其中步枪最低，左轮其次，自动手枪和手弩的装弹数最多，但其属性倾向魔攻，因此建议各位选用左轮作为主力武器。

技能	推荐加点	说明
		花式射击
膝撞	1	向敌人发出强威力的膝撞并使其浮空，我们并不是转职后的漫游，建议用开始赠送的一级用以保命即可
浮空弹	不点/满	向敌人发射1发强威力的子弹并使其浮空，是神枪手独有的远距离浮空手段，之后能接续其他攻击给予伤害
空中射击	1	增加跳跃攻击的空中停留时间以及跳跃射击的射击次数上限，可以点1点，在BOSS战中使用，让我们及时脱离危险
踏射	1	踩住前方1名敌人并射击，踩住敌人的同时可以对周围敌人造成伤害。踏射是神枪手惟一一个破敌人霸体的抓取技能，不过因为使用场合不多，点1级保命即可
回旋踢	1/满	向周围敌人发出华丽的回旋踢攻击，攻击力高范围广，是近战主力技
起身回旋踢	1	前冲攻击或倒地后，起身的同时可以使用回旋踢攻击敌人，配合前冲的滑铲攻击效果非常不错
浮空铲	不点	使滑铲命中的敌人浮空，因攻速问题，在本作中很难接续大伤害攻击
瞬踢	1/满	向前方敌人发出肉眼无法看清的快踢攻击，能取消普通攻击并击退敌人，是神枪手用来对付附近敌人的保命技能，同时也拥有聚怪的作用
银弹	满	使10发子弹的属性变成光属性，且命中敌人时附加光属性攻击。是提高自身攻击力的手段之一，推荐点满
BBQ	满	向前方1名敌人发出强威力膝撞使其浮空，再用格林机枪进行猛烈追射，这招是神枪手单体攻击力最高的技能，可以对一名非建筑型敌人进行猛烈打击，可用来应对大部分BOSS
		机械
RX-78追击者	1	召唤出诱导型自爆机器人RX-78追击者，使其跟踪敌人后自爆并对周围敌人造成无属性魔法伤害。这招虽然攻击力不俗，但机器人的追踪能力太差，可以点出1级在我们进行恢复的同时骚扰敌人
		弹
G-14手雷	1/满	向前方敌人投掷G-14手雷，可对一定范围内所有敌人造成魔法伤害
		重火器
M-137格林机枪	满	用M-137格林机枪攻击敌人，可按键增加发射的子弹，是神枪手的灵魂技能，攻击力和攻击范围都有保证，推荐点满
M-3喷火器	1/满	用M-3喷火器向敌人喷射火焰，并使敌人处于较大硬直中。虽然攻击距离不如格林机枪，但拥有不俗的范围，若有SP点推荐适当升级

神枪手背景资料

●天界

神枪手并不是阿拉德大陆的居民，而是由大陆上方的天界而来。天界分为"皇都"、"能量站"和"无法地带"三个区域，其首都位于神之都根特，那里同时也是天界文明的核心地区。天界是如何形成的不为人知，然而天界在古代曾拥有过非常发达的魔法文明，远在龙王巴卡尔支配天界传说的1000年之前，天界与阿拉德大陆之间就通过天空之城相连，相互之间进行着文化方面的交流。

在距今1000年前，暴龙王巴卡尔入侵天界，他禁止了魔法，封锁了作为与地上交流通道的天空之城。而巴卡尔封锁天城，地上与天界的交往断绝的这一年，被记为阿拉德历0年。失去了魔法之力的天界人为了生存发展了先进的科学文明，这也是游戏中为何神枪手精通机械的原因。目前天界因反抗组织卡勒特的活跃，始终处于战争时期，皇都首领的继承人皇女爱尔洁被卡勒特掳走，由"鹰犬"兰蒂卢斯监禁在卡勒特司令部。



■皇都首领的继承人——皇女爱尔洁

●凯丽

PC版中负责帮玩家强化装备的NPC，同时也是神枪手的导师。由于PC版中强化+10以上的装备会有一定几率粉碎，因此她也是被万人唾骂的可怜角色。凯丽之前是天界无法地带的一员，和同伴负责镇守战略要地——阿登高地，并二次阻止了卡勒特的进攻，在第三次阿登高地会战时由于皮耶的叛变而和另一名同伴"正义之卡图"对决，在决斗中不慎掉入天界之海来到阿拉德大陆。

●机械七战神

距今约500年前，龙王巴卡尔支配天界的时代。魔法封锁令消灭了天界中所有的魔法知识后，人们为了与巴卡尔的暴政对抗，便积极发展起新的力量——科学。

巴卡尔并不知道科学的力量有多么强大，因此对天界人的行动一直漠不关心。不久之后，天界的科学技术达到了巅峰。被称为"机械七战神"的7名天才机械师秘密开发了以巴卡尔为假想敌的决战兵器"盖波加"。然而因为七人中其中一人的塔内巴的背叛而使得计划暴露，其他机械战神均被巴卡尔杀害。惟一幸存的战神酷吏欧为了让开发途中的兵器不落入巴卡尔和其他恶人之手，便利用自己开发的时空移动设备将盖波加送入了其他时空。虽然酷吏欧最终也未能逃过巴卡尔的魔爪，但他留下的时空移动设备的设计图依然秘密流传于世间。

Part.3 阿拉德大陆冒险指南



地下城

地下城是《地下城与勇士》中玩家冒险的主要场所，相当于其他游戏中的"副本"，本作仅有"艾尔文防线"和"格兰之森"两大区域供玩家冒险。由于变成家用机版，为了保证游戏耐玩度而设定的"疲劳值"系统自然也一并取消。在本作中进入地下城冒险并不需要任何代价，死亡或中途退出也不会有"虚弱"的惩罚，各位大可放心游玩。

每个地下城都被划分为数个房间，只有当玩家清空当前房间的敌人才能开启前往下个房间的大门，期间可以自由往返之前已经攻克的房间，击破地下城的BOSS便能成功通关。因此玩家最首要的目的便是找到BOSS所在房间，并尽快击破BOSS。BOSS房间在地图上会以骷髅头标记显示，各位可以根据地图规划自己的行动路线。值得一提的是，一旦进入BOSS房间将无法返回前一个房间，如果各位还有尚未完成的任务，不妨适当绕远路清掉任务再击破BOSS，省得因为要完成任务再重打一次地下城。



●组队

本作的组队系统做得有些不够人性化，玩家必须在选择地下城的菜单中才能进行建立/搜索队伍的操作，和PC版不同，本作支持随时进入对方的游戏，只要在菜单中成功搜到队伍，无论对方已经打到哪里均能马上插入，非常方便。

而建立队伍就比较讲究了，建立之后系统会让玩家选择开放的人数，如果已经和好友约好一起游戏的话，最好关闭开放人数防止外人插入，在组队界面中玩家之间还能进行物品交易。值得一提的是，本作支持单机4人游戏。

●难度

和PC版一样，本作每一个地下城都分为"普通"、"冒险"、"勇士"和"王者"四个级别的难度，随着地下城难度的提升，敌人的攻击欲望、攻击力、防御力和血量都有不同程度的提升。各位在攻略勇士级以上难度时切记不要让自己的后方有远程敌人存在，更不要冲到敌阵中，运气不好很容易被敌人震晕或是冰冻，在没通过药品及时解除的情况下往往会遭到敌人的一顿围殴。

在游戏初期玩家只能挑战每个地下城的普通级，当完成特定的主线任务之后将会解锁下一个级别的难度，不过本作在一周目中只能开启勇士级难度，只有打败最终BOSS通关之后才能挑战王者级地下城。王者级的敌人攻击力异常恐怖，即使是20级的紫套装也挨不了几下，建议和好友组队挑战。

●拾取

本作并没有"ROLL"的设定（拾取物品时队友之间产生随机数字，数字大的一方获得物品的分配机制），而是采用"谁下手是谁的"设定，这种分配机制的好处在于和好友组队刷图时可以方便地拾取对自己有用的道具，但在和陌生人组成的野队中就显得不太人性化了。笔者建议各位在组野队时先看看队友的情况，如果对方只拾取对自己职业有用的物品，那么自己也不要越线。如果对方是那种不管

三七二十一看一个拿一个的家伙，那么我们也千万不要客气了。

●评价

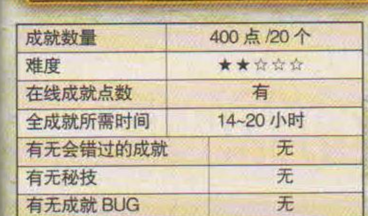
本作的评价系统和PC版没有多大区别，依然是以连击数为主要因素。由于本作开启高难度地下城和评价没有多少关系，因此在实际游戏中不必太过讲究这方面。而取得SSS评价的成就推荐在王者级洛蓝解除，一是因为该地图的敌人配置单一，非常容易将它们聚集在一起；二是因为王者级的敌人血厚，足够让我们痛殴一顿。



●震荡波

震荡波在PC版中是用来保护BOSS不被玩家一套打到死的保护机制，当BOSS落地时会引发冲击波强制震开玩家。而这个机制在本作中被夸张化，不仅是BOSS，就连绿名的精英怪也同样会释放震荡波，更要命的是震荡波在本作中的攻击力高得令人发指，有时候甚至会直接扣除玩家30%的体力。面对震荡波最好的方法便是使用后跳拉开距离（鬼剑士可使用格挡抵消冲击波），或是使用能抵抗震荡波的技能，比如鬼剑士的鬼斩，格斗家的金刚碎。至于神枪手，笔者认为在大部分情况下，这个职业都不会有被震荡波打到的可能。

Part.4 | 赫顿玛尔之秋成就攻略



成就数量	400点/20个
难度	★★☆☆☆
在线成就点数	有
全成就所需时间	14~20小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无



一位地下城勇士的诞生 40点

成就说明 完成第一个任务



我是铁匠 20点

成就说明 使用设计图制作一个物品，可以和套装成就一起完成



让旧的跟新的一样 20点

成就说明 去诺顿那里分解一件装备



双倍攻击力 20点

成就说明 和另一名玩家合作通关一次地下城



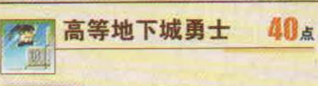
连续攻击王 10点

成就说明 连击数达到20以上，把敌人全部聚在一起后用XXX→技能→技能的方法战斗即可，实在不行可在王者级的洛蓝解除



全数打烂 10点

成就说明 破坏全部可破坏的场景装饰。最容易漏掉的成就，若通关发现成就还未解除，建议从头刷一次





高等地下城勇士 40点

成就说明 达到10级



终极地下城勇士 40点

成就说明 达到20级



人们将歌颂您的英勇 20点

成就说明 完成全部任务，需要通关后完成后续任务才能解除



有始有终的故事 40点

成就说明 完成一次故事模式

清除路障 20点

成就说明 在清除所有房间的情况下完成一次王者级地下城，建议在王者级的洛蓝解除

最后一次闯关 10点

成就说明 和至少一名玩家组队，并在45分钟内通过最后的地下城。最后个地下城难度不低，最好组成4人小队再前去挑战，45分钟的时间非常充裕，各位应该考虑的是如何自保过关



功能强化 20点

成就说明 去诺顿那里强化一件+5的装备，可以拿一个最低级的白板武器强化，比较省钱



哥布林安魂曲 20点

成就说明 击杀100只哥布林



杀技纯熟 20点

成就说明 学会5个新技能



赫顿玛尔商人 20点

成就说明 在LIVE上和另一名玩家交换物品，找一个朋友组队并进行交易即可



出类拔萃 10点

成就说明 通过一次王者级地下城，并取得SSS评价。还是建议在王者级的洛蓝解除，只要连击数够高SSS不难



完美无缺 10点

成就说明 制作一个套装，可以等到20级再做出最好的职业套装，之前没必要浪费素材



传承寻宝者 10点

成就说明 取得5件传承物品，本作掉落率很高，非常容易获得



地下城勇士联手出击 20点

成就说明 鬼剑士、神枪手、格斗家这三种职业都在队伍中的情况下通关一次地下城，如果有朋友一起游戏会比较容易解除，没有的话就组队上线看命吧……





我的世界攻略

好吧，圆头圆脑的朋友们，我听说你们对《我的世界》有兴趣？还想要了解更多？我是不知道你们那圆滚滚的脑袋里打着什么主意，但如果你们真的要来体验一下我这方方正正的世界，那就得做好准备，因为在我生活的地方，连重力作用方式都跟你们的世界不太一样，想要适应这里，你得变得方正点，太圆滑可不行。而且你得把自己的眼睛分辨率给调低点，构成这个世界的可不是那捉摸不定的曲线和圆弧，而是一个个方方正正的点阵，太挑剔可是会被边角扎痛视网膜哦。最后，记得要释放你的想象力，圆形这东西，一条线只能无穷无尽地来回循环，而在我们这个方形的世界里，每一个边每一面都有无限延伸的可能，游戏的乐趣不能等着别人来提供，而是要自己去寻找，去享受啊！

文 稀饭 美编 一刀

我的世界	Mojang	动作冒险
X360 Minecraft		美版
2012年5月9日	1～4人	1600MSP
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

这个方块形的世界有着什么样的规则?

抛弃你们那圆滚滚的逻辑吧，那在我的世界中不中用。在这里，有另一套规则主宰着一切的运行，只有掌握了这套规律，你们才能过上方方正正的人生哪！

怎么操纵方块形的身体?

我知道，我知道。你们身体有着圆圆的关节，双手还有着圆圆的指头，跑跳移动方便得很，拿起东西来也简单容易。而到了我的世界里，这一切似乎都变了。我得承认，有那么些事情，靠我现在这种方方正正的身体是干不来的，你不能指望我摆几个瑜伽动作，也不能盼着我演示一下飞檐走壁。但我也得告诉你们，哪怕只有一对方块手，我能干的事情还是挺不少的，不信？看看下面这方方正正的手柄吧。注意点捏手柄的力度，小心被上面的尖角给扎到哦。



■点阵风格的X360手柄，不知道拿起来会不会扎手……

我们方块形的身体怎么了?

①准星
②氧气值
③生命值
④护甲值
⑤快捷物品栏
⑥按键提示
⑦目前手持物品

■太阳那么晒，还是先到水底泡一泡吧。

相信我，尽管看起来如此不同，我的世界中的规则其实和你们那圆滚滚的世界差不多，掉进水里一段时间不能呼吸就会窒息，受了伤会降低你的健康程度，衣服在被怪物攻击时会损坏，身上带着的东西也得拿在手里才能用。但有些地方，我的世界和你们的确实不太一样，所以你们得学学怎么分辨自己的身体状态，不然就只能频频在床铺附近重生了。

你那方块形的世界是如何产生的?

你们那圆圆的世界是如何产生的？老实说我是搞不懂，而且我想你们也不太搞得懂，不然你们早就创造出无数个相同的世界了。但我却可以告诉你们我的世界是如何产生的。当你们决定创造一个方方正正的世界时，就会随机获得一长串数据码，这便是“种子”。正如它的名字所表示的那样，埋进地里后种子就会生长发芽，只不过长出来的不是植物，而是一个世界！这个世界自然也是方方正正的，并且在这个世界中的万事万物都是由一个个方块组成的，不同类型的方块通过上帝之手——也就是一个随机的算法获得了属于自己的独一无二的外貌，所以不同种子产生的世界总是有着独特的差别，除非你使用了相同的种子，不然你是永远不会遇到两个相同的世界。

那么为什么我们需要种子？其中一个原因是分享，正因为每一个世界都是独一无二的，想要让别人知道你的世界的美妙之处，无需费口舌描述也用不上大量的文字，只要给对方提供你的种子，他们就可以复制你的世界，从而体验到你所见到过的风景。同时别忘了，我的世界和你们的世界是可以通过网络连通的，如果我们都是用同一个种子，在联机时就可以毫无障碍地进行携手合作的建设了。



物品精制



本作中的物品精制方式和PC版不太相同，玩家不再需要查询合成表，在精制台处玩家能够直接查看合成物品的列表和所需的物品数量，收集足够的材料后在精制台合成就可以制造出相应的物品。虽然玩家不使用精制台也可以合成物品或制造物品，但是能够制造的种类非常有限，所以有条件的情况下最好还是在精制台进行物品制作，而且因为一个精制台只需要四个木板合成，也就是说玩家只需要采集一个木头就能够做出一个精制台，所以在远行探索时大可以随身带着一个精制台，以备不时之需。

需要注意的是，虽然物品合成能够在精制台中一目了然，但部分和熔炉相关的物品制作仍然需要玩家自己去摸索，不过这一类物品并不多，最常用的有“木炭”（燃烧木头后获得）、“玻璃”（燃烧沙子后获得）、“熟猪肉”（燃烧生猪肉后获得）和各种矿物锭（燃烧矿物原石后获得）。

护甲制作与消耗

玩家角色本身不具备任何护甲值，想要获得相应的护甲值，就必须装备护甲。和工具一样，护甲也是消耗品，但平常玩家的行动不会消耗护甲，只有在玩家受到伤害时，护甲会吸收一部分的伤害，并且消耗相应的护甲值。护甲和工具一样拥有耐久槽，归零时护甲会被摧毁，直接消失。能够装备护甲的位置有四个，分别是头部、胸部、腿部和脚部，对应的服装是头盔、上衣、裤子和鞋。

与工具类似，护甲也有品质之分，不过只有四种，分别是皮质、铁质、钻石质和黄金质，更高品质的护甲意味着更高的耐久度，也能够提供更高的护甲值。因为护甲并不如工具般常用，而且在受到怪物攻击时很容易会快速损耗，所以建议玩家一般时间还是用皮质的护甲保护自己，铁质或以上品质的护甲还是留在玩家能够轻松地获得大量矿石资源后再去打造。



工具制作与消耗



制作工具的基本材料是木头，耐久度最差的木质工具需要木板和木棍组合制成，其中木板由木头精制而成，一个木头可以产生4个木板，然后木棍由木板精制而成，两个木板可以精制出4个木棍。以消耗材料最少的木铲为例，只要一个木板和两根木棍就可以制作出一个木铲，从所需材料来换算，一个木头就可以做出两个木铲。更为高级的工具则需要使用稀有的矿石，游戏中共有五种品质的工具，其强度按照它们在合成表中的顺序而提高，最不耐用的是木质工具，之后是石质、铁质、钻石质和黄金质。

在使用工具后，其图标下方会出现一条耐久槽，随着使用次数的上升，这条槽会不断下降，耐久槽耗尽工具就会摧毁，直接在物品栏中消失。因为游戏中不存在用不坏的工具，所以在一些需要频繁使用工具的场合，玩家最好多准备几把工具。工具的损耗取决于使用的次数，一次完整的使用代表着玩家完成一个完整的动作，例如用铲挖走一块泥土，或者用镐开采一块矿石，只要这个动作没有完成就不计入消耗当中。当然有部分动作是瞬间完成的，例如砍击敌人或者击碎树叶和杂草等等，这些动作会瞬间消耗一次耐久度，玩家无法取消。

最后要提一下，虽然剑是武器，但是它应用的规则和工具是一致的。

食物与生命值

在和平难度以上的生存模式中，玩家会遭受到怪物的袭击，从而损失自己的生命值，而且就算是在和平难度中，玩家在过高的地方掉落也会损失生命值。此时玩家可以通过进食来恢复生命值，方法是把食物放入快捷物品栏，然后选取食物，再单击LT。进食恢复的生命值视食物种类的不同而产生变化，杀死猪后获得的生猪肉只能恢复1点生命值（一颗心），而熟猪肉则能够恢复4点生命值。这两种食物也是游戏中最容易获得的食物。除此之外，玩家也可以用蘑菇和碗组合成炖蘑菇，还有用可可豆和小麦制造饼干，或者干脆用牛奶、鸡蛋和小麦还有糖做出能吃六次的蛋糕。

在和平难度中，因为玩家的生命值可以自动回复，所以并不需要担心生命值的问题，除非玩家从太高的地方掉落，不然角色是不会死亡的。但是在其他难度当中，玩家的生命值不会自动恢复，而且会有怪物刷新，玩家在很容易遭受到怪物攻击，随身携带几块熟猪肉是保命的不二法则。如果后期玩家建造了不少属于自己的居所，记得在每个居所的箱子里面放几个熟猪肉，以备不时之需。

当玩家的生命值归零，角色便会死亡，此时角色身上带有的物品会散落一地，人物则会在重生点出现，如果玩家之前没有使用过任何床铺，那么重生点就是在角色首次于这个出现的地方。而如果角色使用了床铺，那重生点就会定位在最近使用过的那张床铺旁。死亡时掉落的物品会随着时间推移而消失，但如果玩家离自己的死亡地点够近，便能够前往死亡地点回收自己掉落的物品。



你要怎么开始自己方块形的生活？

要跟你们描述我的生活是非常有难度的事情，你们肯定都习惯了在体验另一个世界的生活时会受到各种照顾，总有人会告诉你们下一步该去干什么，总有一个伟大的目标在等着你们去实现，例如拯救世界，例如报仇雪恨，你们走的每一步都经过精心计算，你们遇到的一事一物都经过合理安排，坦白说，那就是一场场为你们而设的戏剧，热闹一阵子，然后就曲终人散了。但我的世界里没有这样的东西，无论是你还是我所拥有的只有自己和一个方方正正的世界，之后要怎么玩，完全由你自己决定。某种意义上来说，我的世界不是一场戏，而是一种生活方式，无所谓开头，也无所谓结尾。不过，为了让你们更好地适应这种新生活，我还是按照成就的指引，来给你们展示一下我的生活吧。

●**特别提示1**：要是你真的对如何开始游戏摸不着头脑，请在进入“进行游戏”选项后选择“进行教学课程”，你能够进入到一个被预设好的世界中学习如何开始游戏，鉴于这个教程是全中文的，本攻略就不再赘述了。注意，这个教程虽然可以教会你如何开始游戏，但并不能教会你怎样去玩出自己的风格来，所以当你熟悉了操作后，最好还是创建一个属于自己的世界尽情探索吧！

●**特别提示2**：本文一开始以和平难度创建的世界为准，引导玩家在难度下取得所有可取得成就后才会转入简单难度，因为和平难度下没有怪物出现，所以在攻略开头部分不会提及应对怪物的方法，建议使用简单难度开始游戏的玩家将难度调整回和平，或阅读后文介绍躲避怪物的方法后再来阅读前文。

成就数量	400 点 /20 个
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	5 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

摸摸你那空空的方口袋

你为自己的世界想了个名字，你或许甚至使用了种子来创造出一个独特的世界，但当你真的出现在这个世界中，茫然四顾，你会发现自己就像是流落到荒岛的鲁滨逊，还不知道要如何展开自己的生活。给你们一个建议，把手伸进口袋——在你们的世界中是按下Y键，你们就能看到自己身上携带的物品了，当然，现在你的口袋基本上是空空如也，只有一张关于这个世界的地图，当然，它也是方的。放到快捷物品栏中看看吧，拿在手中低下头，你就可以看到这个世界的样子，但只有一小部分，因为目前只有你身周一圈的范围是被视为探索过的，而其他地方等待着你的，是未知的新世界。



盘点物品栏 10点 Taking Inventory

达成条件 查看物品栏

达成方法 游戏中按下Y键

别忘了仔细看看你自己的口袋，它可是你日后生活中的好帮手，足足有27格，每一格都可以堆叠最多64个同类物品，加上我们另一个被称为“快捷物品栏”的口袋，咱们可以带足足36种东西在身上。神马？你说这听起来像是多啦A梦的百宝袋！谁像那种浑身都是圆弧连个直角都没有的恐怖生物了！

取一块方方的木头

好了，知道如何使用自己的口袋后，我得教教你们怎么伐木，这可是你们在开荒阶段的重要资源。方法很简单，找到一棵树，对准树干挥动右拳——在你们的世界中是按下RT键，一直击打到树干碎裂成一个小方块，记得捡起来，放进口袋中，你就拿到一块方方的木头了，怎么样，很简单吧？好吧，我看到你们这些圆圆都吓尿了，有那么值得惊讶嘛？要是愿意花功夫，你们也可以把你们那圆圆的树给一拳拳打断，拿下一段木头来。当然，我知道你们的树要是断了一段，上面的部分就会倒下来，但这在我的世界里可不会发生，这就是方方正正的好处，一段木头该待在哪个位置就是哪个位置，就算下面没有了支撑也要坚定不移地待下去，圆滚滚的木头可没这种骨气！好啦，我当然知道树没有骨头，细节不要在意！



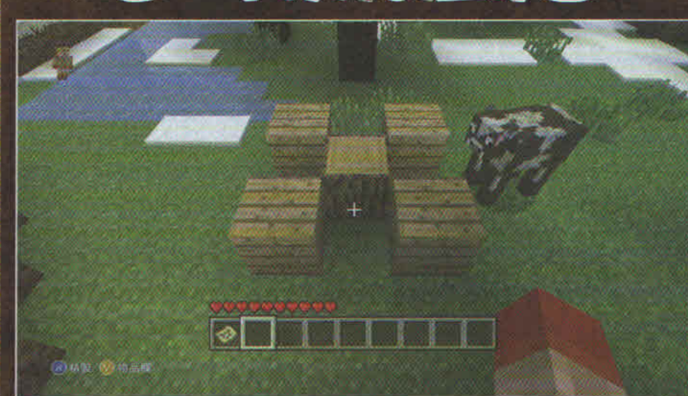
取得木头 10点 Getting Wood

达成条件 拳击树木来获得一块木头

达成方法 准星对准树的其中一段，然后按住RT直到树木粉碎成木头



造一个方方的工作台



木头你有了，但这些和我脑袋差不多大的方块如果单独使用，最多就能帮你们建个房子遮风挡雨，想用它们制作成更有用的东西，就必须破开成四块薄薄的木板——够了，你们这些斤斤计较的圆圆，薄是相对的，这些木板其实比木头要薄一毫米！你说那怎么一个木头可以分出四个只比它薄一毫米的木板来？细节不要在意！说回正题，要怎么把一个木头分割成四块木板？准备好你的双手——在你们的世界中是按下X键，然后选中木板，按下A键，口袋中的木头就会变成四个堆叠在一起的木板了。就算到了我现在这个穿金戴钻，铁矿随便用的阶段，木板也仍然是我经常需要用到的资源，工作台、床、各式工具的柄还有火炬都必须用到木板作为材料或材料的来源，当然用拳头伐木这种低效率的事情，过了艰苦的开荒阶段就用不上了，因为我们还有更趁手的工具：斧头。



精制成品 10点 Benchmarking

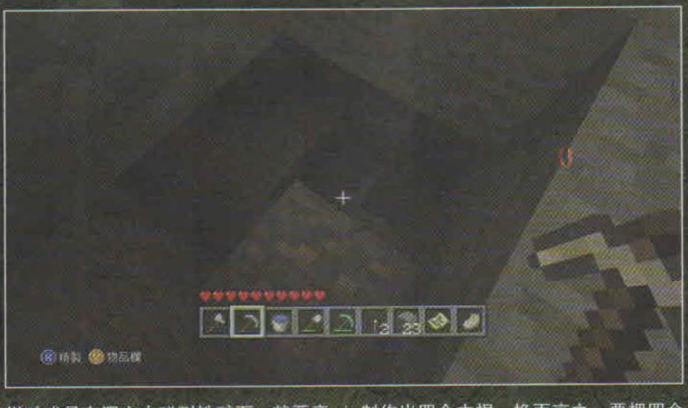
达成条件 用四块木板造一个工作台

达成方法 获得一个木头方块，按X键进入加工界面，把木头加工成四块木板，然后制作成一个工作台

但事情得一步步来，光靠双手连我这种老手也造不出工具来，这时候就必须用上工作台了。要搭一个工作台并不难，准备好四块木板，然后按X键进入加工界面，找到工作台的选项按下A键，一个全新的工作台就出现在你的口袋中啦。但光造出来还不够，你要找个合适的地方把工作台放到地上，放心，虽然用四块木板做成，工作台仍然只占一个方块的地方，在你的新家里找个合适的角落，瞄准地面后把工作台拿在手里，然后按下LT键就可以安置了。之后对着它按下LT就可以使用了哦。

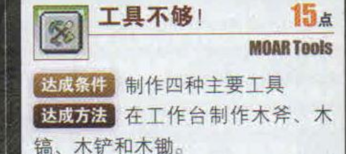
做一套方块构成的工具

你有木头了，你还有木板了，最后你甚至有工作台了，也是时候摆脱原始人般的生活，过点文明的日子了。首先，你得为自己准备点工具，在我的世界中，主要工具有四种，首先当然是斧头，在需要大量木头的前期，没有斧子的帮助，你把方拳头打肿成圆形也凑不够支撑你建设和生活所需的木头。鉴于目前你们手头上应该只有木头，在工作台也只能做出木质的斧头了，虽然不太耐用，但需要的材料也不多，多带几个在身上，采到的木头绝对足以补充你的消耗了。同时别忘了捡起树上掉下的树苗栽树，一阵大雨过后，被你砍伐一空的森林说不定又会重新长出来了。然后是镐，这可是挖掘坚硬物体的必备之物，想要令你的生活进入铁器时代，随身带着两个木镐是必须的，一旦在野外遇到



煤矿或是在洞穴中碰到铁矿石，就要毫不犹豫地挖走。第三个重要的工具是铲，这是专门用于处理松散物质构成的方块，最常见的自然是泥土了，但也包括沙子和砾石。最后一个工具则是锄，这是四个工具中最不常用的一个，除非你立志当个农夫，但锄的作用非常关键，因为只有锄过的地才可以用于播种，想要吃上香喷喷的面包，少了锄的帮助可不行，所以起码要保证农田附近会有一个木锄。

这四种工具都需要用木板和木棍组成，前者是用木头生产，而后者则是木板进一步加工后的产品，两块木板可以制作出四个木棍，换而言之，要把四个主要工具凑齐一套，需要为数不少的木头。按照我的经验，你们最然当然是先把木斧头做出来，然后是木镐，再是木铲，最后才是木锄。有了这四个工具帮忙，你就可以真正地迈进文明的时代了。



工具不够！ 15点 MOAR Tools

达成条件 制作四种主要工具

达成方法 在工作台制作木斧、木镐、木铲和木锄。

去挖一块方方的石头



四处伐木后，相信你们已经拥有不少的木头资源了，如果你喜欢纯天然的风格，那用这些木头方块或木板方块来打造房子是个不错的选择，但如果你喜欢有一栋结实的房屋，那就需要去挖掘石头了。石头是种非常常见的物质，也是除木头外的第二大常用原材料。石头要去哪里找？洞穴中和裸露在地面的高山往往都是由石头构造而成，如果你觉得一下子实在找不到，拿起铲子挖掉你脚下的泥土吧，用不了多久你就可以碰到石头了。用镐可以快速地挖掘石头，你们就不要折磨自己的拳头了。但需要注意的是，被挖出来的石头会变成鹅卵石，放置到地面上的模样和石头不太一样，如果玩家追求原石风格的屋子外墙，那就得把鹅卵石拿去烤一烤了。

但让我们先说说正题，只要得到了鹅卵石，你们的生活品质和文明程度又可以更上一层楼了，石头可以用于制造品质更高的工具，这些工具会是你找到大量的铁矿前的得力助手。同时石头可以构筑更坚固的房屋，在有怪物的难度当中，石头房屋可以让你更好地对抗自爆怪的袭击，而无需担心对方迅速地毁掉你的家园。

还在愣着干什么，赶紧去挖啊！



开采时间到！ 10点 Time to Mine!

达成条件 制作一个镐

达成方法 在工作台使用木板和木棍制作一个木镐



设备升级 15点 Getting an Upgrade

达成条件 制作一个更好的稿

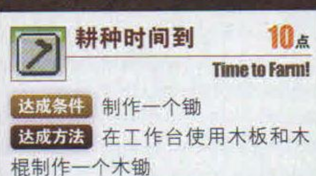
达成方法 在工作台使用鹅卵石和木棍制作一个石镐

锄一块方方正正的田

有了工具，你们就不能再像是个野人般地过吃野蘑菇啃生猪肉的日子了，得试试种田。我知道，我知道，你们都明白种田是怎么回事，不就是锄地然后播种嘛。严格来说，事情就是这样，但在我的世界里，这事情的规则有点不太一样。当然了，你首先需要一个锄和一块能够耕种的土地，前者可以在工作台制作，后者则只需要找到一块泥土即可。瞄准泥土，挥动锄——在你们的世界中是按下LT键，一块田地就被整理出来了。但如果一直没有播种，这块田地很快就会荒芜，那么种子在哪里可以找到？扫荡一下你屋子附近的杂草吧，每次杂草被摧毁时都有机会掉落种子，把它们拿在手里对着农田按LT键就可以种进地里了。

事情这就成了？别天真了，旱地里可长不出庄稼。但我的世界里可没有洗水壶这种浑身都是圆弧的恐怖东西，不过要湿润土地的方法还是有的，那就是在农田旁挖一个坑，然后把水倒进去。水会滋润附近的土地，有了水分，种在地里的种子就可以发芽生长，最后变成小麦，那可是做面包的原材料啊。

可是你们遇到问题了，对吧？如果你们还没有挖到铁矿，做不出铁桶，要怎么拿水倒进农田附近？我的建议是，你们只能考虑在水边开垦农田，又或者把水引到农田旁。记得多造几个围栏，要是被什么猪啊牛啊羊啊跑进你的农田里，没几下庄稼就会被它们糟蹋光了。



耕种时间到 10点 Time to Farm!

达成条件 制作一个锄

达成方法 在工作台使用木板和木棍制作一个木锄

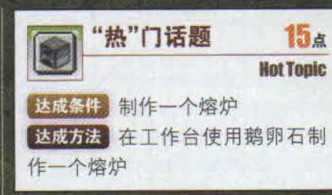


造一个方方的熔炉

你们有了石头大屋，还有木制的大门，但是否还觉得整个房间冷冰冰的缺乏家的感觉？是时候告诉你们石头的另一个妙用了。来到你的工作台旁，选择熔炉选项，只要你手上有八个鹅卵石，就可以打造出一个熔炉了。找个地方把它安置好，然后打开熔炉界面。是不是觉得里面空空的？别着急，分别向上方的材料框和下方的燃料框里各放一个木头，很快，右方的成品框里就会有木炭生成，这就是你们在前期能够最容易找到的燃料之一，但并不耐久，而且需要浪费木头资源。如果你幸运地在挖掘石头时遇到裸露的煤矿，那挖出来的煤炭将是更好用的燃料。

有了燃料，但我们可以用熔炉做什么？在前期，熔炉的最主要功能之一肯定是改善你们的伙食，例如把生猪肉烤成熟猪肉。随着你们手上的资源增多，各种金属锭的熔炼也需要依靠熔炉来进行，而如果你想要美化自己的家居，那最好还把沙子放进熔炉里烧一烧，用于制作窗户的玻璃只有靠这种方法才能够获得哦。

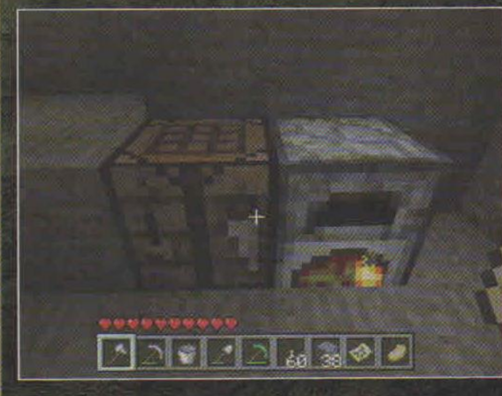
最后，别忘了把你的床铺放在熔炉附近，能够在温暖的炉火旁入睡是多么美妙的一件事情啊。



"热"门话题 15点 Hot Topic

达成条件 制作一个熔炉

达成方法 在工作台使用鹅卵石制作一个熔炉



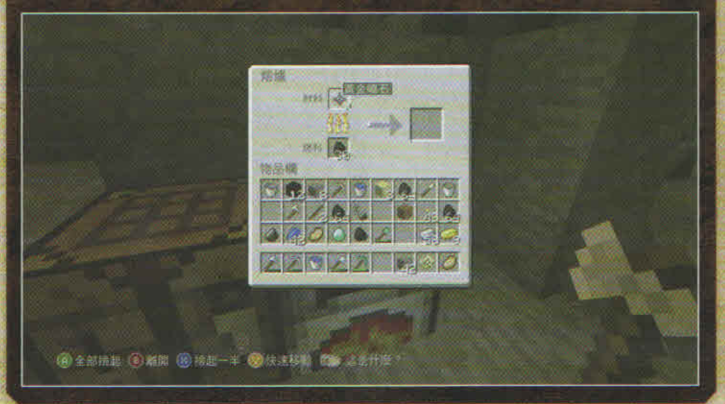
熔炼一块长方形的铁锭

我刚才提到了熔炉的其中一个功能，就是熔炼金属锭，你们如果已经挖到了铁矿石，那这个过程将会非常简单。保证熔炉中有燃料，然后把铁矿石放进材料框，经过一段时间的燃烧，一个新鲜滚烫的铁锭就出炉了。注意，熔炼铁锭所需要燃烧时间比较长，如果燃料本身没法维持那么久，熔炼就会功亏一篑，所以那些使用木炭甚至是木头作为燃料的圆圆们最好多准备一点燃料。



添置硬体 15点
Acquire Hardware
达成条件 熔炼一个铁锭
达成方法 挖掘到一个铁矿石后放进熔炉的材料框，在确保燃料框有充足燃料的情况下，等待熔炼过程完结即可

熔炼金属锭的过程说清楚了，但包括铁在内的金属都要去哪里找？天然生成的洞穴是最好的去处，这些洞穴中往往都有着裸露在通道中的金属矿石供玩家开采，只要你带足了火炬提供照明，保管可以令你满载而归。除此以外，使用阶梯式的挖掘方式直接从地面一直往下挖也是可行的，但这种挖法一来工作量巨大，而且会消耗许多镐，二来有挖穿岩层却发现自己挖到了一个熔岩湖上方的危险，你们最好还是等自己变成像我这么经验丰富后才进行尝试。实际上我也被熔岩烫过几回我会乱说吗？



烘烤一块……圆圆的面包

这简直是我的世界中最大的耻辱，一群方方正正的东西中，竟然有个圆圆的东西混了进来！但我也不得不承认，除了造型怪怪的，它的口感还是相当不错的，而且当你们扩大了农场的规模，开始大面积地种植小麦后，要获得面包可比获得猪肉和蘑菇简单多了，所以在中后期，你们可以蓄备大量的面包在不同的房屋中，因为一旦进入有怪物出没的难度，生命值将不会自动恢复，没有随时带着几个面包来补充因为受到怪物袭击而损失的生命值，你随时都有被杀死的危险。

你问我如果面包太多箱子放不下怎么办？多造一个箱子横着拼在一起，你就拥有一个大箱子啦！



烤面包 20点
Bake Bread
达成条件 烤一个面包
达成方法 在小麦成熟后击打它获得小麦，然后在工作台处用三个小麦制作一个面包。

什么？你问我面包是怎么在熔炉烤的？这个，虽然事情有点诡异，但我得坦白，面包都是在工作台上做出来的，你并不需要真的去"烤"一个。吵死了，什么叫没有风味，这面包做起来可比你们那圆圆的世界中做的要方便多了，要啥自行车！



做一个方方的蛋糕



说真的，我无意拿蛋糕和面包做对比，尽管前者是方的，而且能够吃六次，肯定比后者棒多了对吧？这可不是我的一家之言，跟我联机的伙伴们可都爱死了蛋糕，因为这个由鸡蛋、小麦、牛奶和砂糖做成的食物可以被放置在地上与其他人一同分享。我都能听到你们那一滴滴圆圆的口水落到地上的声音了，来，让我教教你们要怎么做个蛋糕。

比起面包，做蛋糕所需要的前置条件可不少，首先，你得有一个能够产生大量小麦的农田，在里面摘三个小麦。然后你要拥有起码九块铁锭，并且用它们打造出三个铁桶。拿着铁桶对准那些在地图上乱跑又或者被你们圈养起来的方块牛挤奶——用不着我提醒你们按LT键吧？装满三桶牛奶，这工序就完成了一半，但麻烦的还在后头。

现在你需要两份糖和一个鸡蛋，前者需要你们前往水边寻找甘蔗，它们不算太罕见，但想要遇到也需要点运气。一般来说，你们最少会获得三个单位的甘蔗，一个甘蔗可以制作成一份砂糖，而一个蛋糕需要使用两份砂糖。作为蛋糕的核心材料，要找到鸡蛋就需要点耐心。白色的方块鸡在我的世界中很常见，但它们什么时候下蛋则是随机的，一个比较靠谱的方法自然是把它们圈养起来，将活动范围限制在小小的围栏内，时不时去查看一下，只要看到地上有白色的鸡蛋出现，就赶紧捡起来吧。

四种材料齐备，你们也就可以前往工作台烘焙一个香喷喷的蛋糕了，别忘了喊上自己的好友一起分享。

你很心痛自己那三个用铁锭做的铁桶？放心，它们都还在你的口袋里，只是里面的牛奶被耗光了而已。



以假乱真 40点
The Lie
达成条件 制作一个蛋糕
达成方法 收集三个小麦，三桶牛奶，两份砂糖和一个鸡蛋，然后在工作台选择制作蛋糕。

难度提升警报！

享受够你们的和平生活了！

贪图安逸只会磨平你们的菱角——虽然你们这些圆圆从来就不知道那是什么，但现在是时候迎接更有趣的挑战了！让我们来尝试一下简单难度！

打造一柄锋利的方块剑

在简单难度里，你们会发现自己的世界也变得危机四伏起来，每当夜幕降临，那些没有被人造光线照射的地方就会冒出各种各样的怪物，僵尸和骷髅射手算是最好对付的类型，因为一旦太阳升起，除非有遮挡阳光的树荫或能够熄灭火焰的水，不然它们都会被烧死，但这对蜘蛛和自爆怪可不管用。前者是种灵活的怪物，在白天并不会主动攻击我们，但进入夜里会在阴影中的蜘蛛却充满了攻击性，它们平常移动速度慢，但攻击时使用的是带有移动效果的扑咬，想要毫发无伤地击败一只蜘蛛可不容易。同时，记得用围栏防护好你的家，因为蜘蛛可以爬上一个只有一格高度的方块，但却跳不过其实有一格半高的围栏。后者是种完全为了毁灭而生的怪物，身体里充满了火药，一旦我们和它靠得太近，它就会发动自爆，想要和我们同归于尽。大部分情况下，一只自爆怪是做不到这一点的，但它自杀时产生的爆炸足以摧毁附近的地形，而如果它爆炸时正好位于你的家附近……做好维修房屋的准备吧。

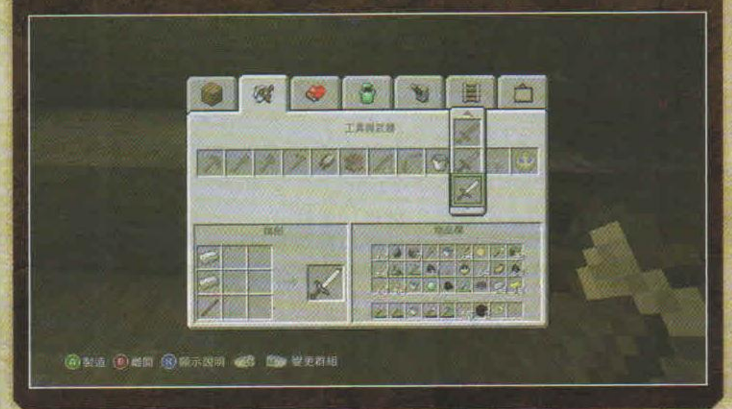
出击时间到！ 10点
Time to Strike!
达成条件 制作一把木剑
达成方法 在工作台使用木板和木棍制作一把木剑

想要击败这些怪物，光靠拳头可不

行，而我们惯用的四种主要工具都并不适合当做武器，为了保住自己的小命，你需要一把剑！哪怕是最不耐久最不锋利的木剑也可以有效地帮助你们击败怪物，但如果条件允许，你们最好打造一把铁剑，甚至是一把黄金剑或钻石剑，这些使用高级材料制作的剑不但更耐用，威力也更高，如果你能够一击便解决敌人，那对方能够伤到你的机会也就不多了。

别习惯用剑去砍杂草或树木，你不是某个戴着绿帽子的傻瓜蛋，剑也不是工具而是武器，用在不适合其用途的地方，消耗的耐久度可是正常使用时的两倍哦！

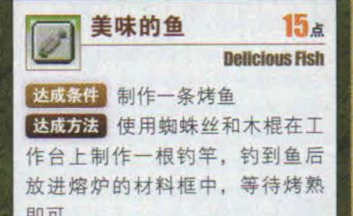




烤一条总体上是方块形的鱼

熟猪肉、面包、蛋糕还有饼干和炖蘑菇，觉得自己的餐桌已经够丰盛了？我以前也这么觉得，但食谱上的东西吃多了也会腻，这时候我们就该尝试点新东西了。你干掉了那些敢偷袭你的小蜘蛛？记得它们身上掉下来的蜘蛛丝吗？那可是真是好东西，坚韧而柔软，加上一根小木棍，你就能造出一根钓竿出来。找个好一点的海岸垂钓吧，花点时间你就能钓上一条鱼，放在熔炉上一烤，那香味至今都在我方方的鼻子里徘徊不去啊！

你知道我的世界最棒的地方在哪吗？我能保证这时候绝对不会跑出一只猫把你的烤鱼偷跑，因为这世界根本就没有猫嘛！你想跟我说以后会有豹猫？我才不承认那是猫呢！





剥一张方块牛的皮

你手持利剑，但却披着一身破衣服，又怎么保证自己能够风风光光地战胜敌人而毫发无伤。但话说回来，万事开头难，如果你们手上的铁矿少得只是刚刚够制作工具和武器，要打造一套亮闪闪的盔甲是不太现实的问题，更不提那需要稀有的黄金和基本上难得一见的钻石打造的高档盔甲了。退其求次，你们应该把眼光放在那些随手可得的材料上，那就是方块牛的皮。要获取牛皮很简单，拿上一把剑对随便一头牛来上几下，在你杀死它的瞬间就有可能获得一两块牛皮。



这事情最好用木剑石剑之类的廉价武器执行，免得把你宝贵的武器耐久度浪费在收集材料上。凑足了牛皮，你就能够打造自己的牛皮盔甲了。不要对它们能够提供的护甲值抱有太高期待，也别想着能够经久耐用，这毕竟只是皮甲。不过只要你能够在工作台上做出头盔、胸甲、裤子和鞋并装备上，一套牛皮盔甲还是能够让你的抗打击能力提高足足一倍，那足以让你在探索漆黑并充满了大量怪物的洞穴时有更高的机会生存下来。

如果非要说有什么缺点，我得承认，你们把一整套盔甲穿在身上时，会发现自己看起来就像一块特大号的生猪肉。



交几个方块狼朋友

我不清楚你们世界中的狼是怎么回事，但起码在我的世界中，这些小家伙还是挺乖巧的，你不去惹它们，它们也不会来找你麻烦。但如果你想要更好地看守自己的家园，光靠一个人可不行，这时你就得多交几个狼朋友了。每天太阳升起时，总有几个"不幸"的骷髅射手会被阳光烧死，而那些没被烧死又敢对你们放冷箭的恐怕都逃不掉被砍成碎骨架的下场，这时候你们说不定会发现地上正留着几根相对完整的骨头，这些骨头恰恰就是方块狼的最爱。拿几根在手里，对准一头野狼伸过去——也就是按LT键啦，等它高兴得脑袋冒红心，就算是跟你交上朋友了。你们的狼朋友脖子上都挂着项圈，而且会跟着你们四处跑，要是你对怪物或动物发起攻击，它们也会一齐扑上去帮忙，当然，如果对方是自爆怪那它们也不会蠢得冲上去找死。但如果你们不喜欢自己还要带着个随时需要照顾的对象，那也可以对它们按LT键，让狼蹲在地上乖乖别乱动。要是你离得它们太远，这些小家伙可是会哀叫着求你们带上它们，这时候就看你狠不狠得下心了。请记得你的狼朋友也是有生命值的，受伤过重会让它们被杀死，适时地喂一个牛排可以恢复它们的生命值。

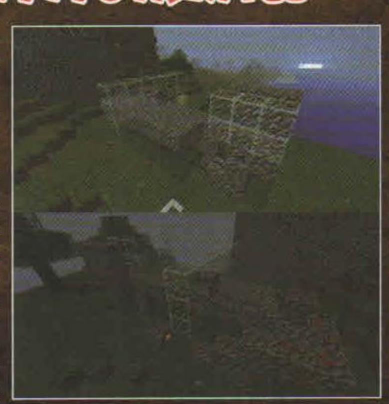



群狼之首 30点
Leader Of The Pack
达成条件 和五只狼成为朋友
达成方法 手持骨头的情况下，对野狼按LT键直到它头上出现红心，重复这一过程，令五只狼变成朋友后就可获得。

最后，如果你不想被围攻，最好不要攻击或误伤野狼群中的任何一个成员，它们会对你群起而攻之，那时候无论你手上有多少骨头都不管用了。

拥有一个方方的发射器

我说过蜘蛛丝是个好东西，而且它用途可不仅仅限于钓鱼，要是你想要安全地解决那些危险的怪物，用蜘蛛丝和木棍制作一把弓是个不错的选择。但弓需要箭才能对怪物造成伤害，而大量地制造箭是个麻烦的事情，因为那需要使用鸡毛、木棍和打火石，其中鸡毛只能通过杀鸡或杀死僵尸获得，基本上无法量产，而打火石只有在挖掘砾石时有机会掉落，要批量获得同样需要大费功夫，加上弓箭只有一种品质，无法像剑那样通过采用更好的材料来提高威力，所以并不是一种能够经常使用的攻击手段。相比起来，把弓和七个鹅卵石还有一个红石组合成的发射器是个更为有趣的攻击手段。



发射器有点类似于一个炮台，它可以把放在自己内部的物品通过正前方的发射口射向远方，只要设定好位置和方

向，发射器可以成为你防守家园的利器。但是用这个装置需要设置红石电路，又



一"抛"二净　20点
Dispense With This

达成条件 制造一个发射器

达成方法 制造一把弓并确保弓的耐久度全满，然后加上七个鹅卵石和一个红石制造出发射器。

或是装设相应的开关。发射器虽然能够发射物品，但能够如同弓般射击的物品只有箭、鸡蛋和雪球，其他物品只会掉落在地面上，无法对怪物造成伤害。一个合理的发射器防守措施最好是把发射器放在一条狭窄的通道尽头，并且将开关设在远处，利用红石电路连接到发射器上，这样玩家可以远远地启动发射器攻击怪物，而无需担心因为离得太近而受到怪物的反击或自爆波及。

铺设一条长长的长方形铁路

当你们来到这一步时，也就几乎要跟我达到相近的水平了。你们手上肯定有大量的铁锭，也挖到了不少金矿，甚至拥有钻石。地底下常见的红石和成片的煤炭都成了你手中的资源，地面上也插满了你造的火炬。是时候要把你的所有居住点都联通起来，制造一条只属于你自己的铁路了！这可不是什么小工程，要铺出一条长达500公尺的铁路，就必须让轨道覆盖500个方块，那意味着你们需要制作496个普通轨道，18个动力铁轨和配套的18个红石火炬。一根木棍和六个铁锭能做出一组普通轨道，共有16个，而496个普通轨道则意味着你们需要做31组，共耗费186个铁锭和31根木棍。然后是动力轨道，一根木棍，一个红石和六个黄金锭能够做出一组动力轨道，共有6个，而18个动力轨道则意味着你们需要做3组，共耗费18个黄金锭、3个红石和3根木棍。18个红石火炬需要18个红石和18根木棍。最后，你还需要花五个铁锭去做一台矿车，并为轨道的起点做一个开关。

之后就是漫长的铺设时间了，请尽

开通轨道　40点
On A Rail

达成条件 乘坐矿车沿着铁路前进500公尺

达成方法 收集191个铁锭、18个黄金锭、21个红石和49个木棍，铺设一条500公尺长的铁路并沿着起点乘坐矿车到达终点。

量保持铁路笔直，这样会让铺设过程更简单一些。每铺设31个普通轨道，你们需要放一个动力轨道，并配上一个红石火炬提供电能，这样的设置可以保持矿车的移动速度。铺设完后，记得在铁路的起点安设开关，有了开关控制，动力轨道就可以随机变成刹车轨道，开时会提供动力，关时则会刹住矿车。最后别忘在铁路的尽头安设路障，不然你的矿车会冲出铁路飞到远处。

等一切大功告成，你们就可以享受自己的铁路之旅了，如果你们能够朋友一同建设这条铁路就再好不过了，因为一旦建成，谁都可以随时在上面飞车一趟来拿下成就。



骑上一头方块猪

如果你们认为幽暗的洞穴里的怪物还不够危险，那偶然遇上的地下城恐怕会带给你们新的体验。这些地下城有着用青苔石方块构成的房间，里面会有类似一个小囚笼的刷怪箱，每过一段时间便会产生四只怪物，这种可怕的特性随时会打你们一个措手不及。幸运的是，刷怪箱想要生成怪物必须要确保附近的环境能够符合该怪物的生成条件，所以只要在刷怪箱附近装上几个火把，就可以使其功能失效。



当猪飞的时候　40点
When Pigs Fly

达成条件 骑着猪掉下悬崖，令猪受到伤害

达成方法 在地下城中获得鞍，装到猪的身上后骑上去，然后等待猪走下悬崖。

除了危险的刷怪箱，地下城也有普通的箱子，那里面你们可以找到鞍座。这东西可以装到方块猪身上，然后你们就可以体验一下当猪骑士的感觉了。如果你骑的猪足够蠢，它还会自己走下悬崖掉落到地面上受到伤害，顺便能帮你们解开一个成就。

你问我为什么不能自己操纵猪走下悬崖？那是因为你只有鞍没有缰绳，根本就操纵不了猪嘛，所以一切都要听天由命了。不过如果你们打算互相合作，这个成就倒也简单，一个人负责骑猪，另外一个人负责在猪附近挖出一个能够造成摔落伤害的深坑，成就唾手可得。



启动长方形的地狱传送门

开始觉得地面上的世界已经无法给你们任何挑战性了？觉得心生厌倦，认为自己已经无法在这个游戏里得到乐趣了？你们还嫩着呢！以前，当我心中涌起和你们一样的想法时，一个偶然的机会让我得知，在这个世界之下，还有着另一个更凶险的世界。那就是地狱。在那里，组成地面的不是泥土，而是地狱血石，一旦被点燃就会持续不断地燃烧。天穹上只有一簇簇的闪石提供照明，岩浆在四处横流，还有各种你们难以想象的可怕怪物在横行，哪怕你身穿黄金盔甲手持钻石剑，一不小心还是会死无葬身之地！

心动了？让我来教教你们方法吧。首先，你们得挖到钻石，这种矿石需要铁镐或以上品质的镐才能开采。取得起码三个钻石后，你们就能够用三个钻石与两根木棍制造出钻石镐。之后，随身带上几桶水，开始朝着地底下出发吧。你们的目标是找到一个熔岩池，里面布满了熔岩。在熔岩池旁倒下水，确保水会流淌到熔岩上，就可以将熔岩转化成



谁入地狱　40点
Into The Nether

达成条件 建造地狱传送门

达成方法 收集10个黑曜石，搭建成一个高5个方块，宽4个方块的传送门，然后用打火器开启。

黑曜石。注意，千万不要把水源直接倒在熔岩上，那样只能影响到一格熔岩。黑曜石是非常坚硬的方块，只能用钻石镐开采，每次开采需要9.4秒，敲击足足76次。采集到10块黑曜石后，找一个开阔的地方，按照下图的模样搭建出一个黑曜石传送门，再用打火器点燃，就可以开启前往地狱的传送门了！

你们想要立刻跑进去看看？我建议还是先缓一缓比较好，那里面是一个我也没有完全摸清楚的世界。而如果你们执意要去，记得千万小心，先把难度调回和平去探探路然后再开始真正的冒险才是明智之举。





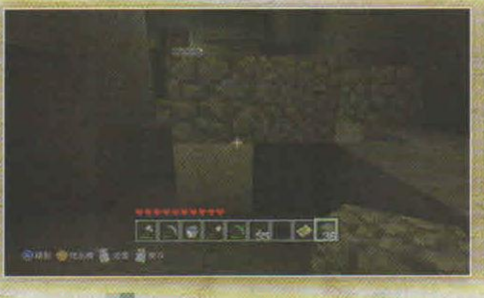


方块物质一览

方块是我的世界中物质的基本单位，基本上你们能够接触到的物质都是由一个个方块组成，只有了解它们的特点，你们才可以真正地了解这个世界的特点。

方块名称	开采工具	特点
石头	镐	游戏中常见的方块之一，属于固体，下方的支撑物被消除后仍然会停留在半空中，不会坠下。开采石头并不会获得石头，而是获得鹅卵石。把鹅卵石放入熔炉加热可以重新获得石头，虽然不能作为材料使用，却是优秀的建筑材料。
鹅卵石	镐	使用镐开采石头后获得的物质，可以作为方块直接摆放在地上，也是制作石质工具和武器的材料，还可以用于制作熔炉和发射器。同样属于固体。
杂草	拳头	生成于泥土方块上的物质，本身拥有方块属性，但可以被穿过。杂草会妨碍锄将泥土变为耕地，但可以被拳头轻易摧毁，并有几率掉落种子。
泥土	铲	游戏中常见的方块之一，虽然能够用铲挖开，但属于固体。泥土本身不能被作为材料使用，不过在其上方耕种可以获得小麦这种材料。
基岩	无	罕见的方块，本身代表着世界的存在边界，所以是无敌的，无法用任何手段摧毁，也不可以进行开采。基岩一般只出现在世界的最底部。
水	桶	水是特殊的方块，本身可以被穿过，但如果角色头部进入其中会扣除氧气值。只有桶可以收集水，而水被倾倒在平面上时会延伸出水流，一但水源被重新收集，水流会随之消失。
岩浆	桶	熔岩同样可以被穿过，但会对进入其中的角色造成伤害，并且在角色离开后还能造成后续的灼烧伤害。熔岩的其他特性与水类似，但是熔岩源被重新收集后，熔岩流并不会立刻消失，而是会随着时间推移慢慢消退。熔岩拥有天然的发光能力，可以作为光源使用，被采集进桶后则可以作为燃料使用。
沙子	铲	游戏中常见的方块之一，属于非固体，下方的支撑物被消除后会向下坠落，被放置在悬空的位置上也会立刻坠落到地面。放进熔炉加热的沙子可以变成玻璃。
砾石	铲	游戏中常见的方块之一，属于非固体。其他特点与沙子类似，但不可以被加热成任何物质。砾石被挖掘时有几率掉落打火石，但此时打火石会取代砾石本身的掉落，所以玩家无法靠重复放置－挖掘砾石的方式来大量获取打火石。
金矿石	铁镐	稀有方块之一，只在地底深处出现，需要铁镐或以上品质的镐开采，再放入熔炉中熔炼为黄金锭后才能够作为材料使用。金矿石也是不错的建筑材料，但这种使用方式比较奢侈。
铁矿石	镐	金属方块之一，地面上非常罕见，但在地底深处很常见。铁矿石同样需要放入熔炉中熔炼为铁锭后才能能够作为材料使用，是游戏中最常用的材料之一。铁矿石也可以作为建筑材料使用。
煤矿石	镐	游戏中常见的方块之一，在地表上很常见，在地底深处更是随处都有。开采煤矿石会直接获得煤炭，无法重新作为矿石放置，而煤炭是游戏中最常用的燃料，同时也是主要人工光源火炬的原材料之一。
木头	斧头	游戏中常见的方块之一，属于固体。木头是游戏中少数的可再生物质，只要保持栽种树苗，玩家可以无限地获取木头。木头可以被精制为木板，游戏中最常用的材料之一。同时木头也可以作为燃料使用，并且是一种并不特别优秀的建筑材料。注意，木头可以被火燃烧并摧毁，在其附近要慎用打火器。
树叶	拳头	游戏中常见的方块之一，属于固体。树叶是木头的伴生方块，本身不可被穿过，可以用羊毛剪收集。用拳头摧毁树叶有几率掉落树苗，种植在有水滋润的泥土上会重新长出树来，一棵树包含了木头方块和树叶方块。
青金石矿石	镐	较为不常见的方块之一，但不算稀有。地底深处有较大机会出现。开采金青石矿石会直接获得金青石，无法重新作为矿石放置。除了作为蓝色染料的制作材料，青金石基本上毫无用处。

方块名称	开采工具	特点
沙岩	镐	游戏中常见的方块之一，属于固体。采集沙岩会获得沙岩而不是沙子，但因为沙岩数量较沙子要少，玩家也可以通过精制界面把四块沙子合成为一个沙岩。除了被精制为沙岩板，沙岩作为材料没有其他用途，也不是一种非常优秀的建筑材料。
枯死的灌木	无	一种与杂草类似的方块，但摧毁枯死的灌木不会得到任何东西。
蒲公英	拳头	一种与杂草类似的方块，不过摧毁蒲公英可以得到蒲公英花朵，并且可以把花朵重新栽种在地面上。蒲公英是黄色染料的材料。
玫瑰	拳头	一种与杂草类似的方块，摧毁玫瑰可以获得玫瑰花朵，同样可以栽种回地面。玫瑰是红色染料的材料。
棕色蘑菇	拳头	一种与杂草类似的方块，摧毁棕色蘑菇可以获得蘑菇，玩家也可以把蘑菇重新放置回地面。棕色蘑菇是炖蘑菇的材料之一。
红色蘑菇	拳头	一种与杂草类似的方块，摧毁红色蘑菇可以获得蘑菇，玩家也可以把蘑菇重新放置回地面。红色蘑菇是炖蘑菇的材料之一。
钻石矿石	铁镐	一种极其稀有的矿石，在地底深处才会出现，而且仍然是难得一见。开采钻石矿石会直接获得钻石，无法重新作为矿石放置。钻石是高级的工具、武器和盔甲材料，用其制作成的镐是惟一能够开采黑曜石的镐。
红石矿石	铁镐	一种较为稀有的矿石，在地底深处有较大机会出现。开采红石矿石会直接获得红石，无法重新作为矿石放置。红石本身是许多精工类产品所必须的材料，而且直接放置时能够成为红石电路，用于传输开关发出的电流信号到各种设施处。放置在地面的红石电路可以随时被重新采集，但只会变为红石而不是红石矿石。
雪	铲	在高山地区和某些寒冷区域会出现的方块，覆盖在其他方块上方，只有约三分之一个方块厚，本身可以被采集，但会变为雪球掉落。使用精制可以把雪球组成白雪，但其形状和自然形成的雪并不相同，呈方块状，可以用作建筑材料。
冰	无	寒冷区域的水表面会变成冰，本身属于固体，但是无法被采集，击碎冰时如果冰下方有方块，就会变成水，而如果没有冰块则会消散。
仙人掌	拳头	沙漠地区常见的方块之一，本身属于特殊的非固体，在下方支撑点消失时会直接变为可拾取物品状态，玩家将其拿在手中后可以在沙地上重新栽种。如果玩家或任何其他生物贴近仙人掌会立刻受到伤害，但隔远使用拳头手机并不会令玩家受伤。仙人掌这一特性可以用于构筑建筑的围墙，任何接触围墙的怪物都会持续受到伤害并死去。但因为这个特性对于怪物死后掉落的物品同样有效，仙人掌会摧毁掉落物。
粘土块	铲	较少见的方块，一般会和沙子一起出现在水边，虽然外表上看起来像是灰色的沙子，实际上却是固体，不过仍然可以用铲子采集。采集后会直接掉落粘土而不是粘土块，掉落的数量非常惊人，而且无法重新放置，但玩家可以通过精制来把四个粘土重新组合成一个粘土块。粘土块本身作为建筑材料非常差，但用粘土在熔炉烤出的砖块是非常不错的建筑材料。
甘蔗	拳头	多见于水旁的方块，其特性和仙人掌一模一样，但不会令触碰到自己的生物受伤。甘蔗是制造砂糖和纸张的材料，算不上常用，但有大量栽种的价值。
南瓜	拳头	相当罕见的方块，其特性和两种蘑菇类似，采集后可以被重新放置回地面。游戏中的所有南瓜外貌都是万圣节南瓜的模样。通过和火炬组合，南瓜可以变成优秀的光源南瓜灯。







玩法推荐

《我的世界》没有既定的游戏目标，玩家在游戏中是完全自由的，只要符合游戏的基本规则，玩家想要怎么玩就怎么玩。但是对于习惯了传统游戏的玩家来说，这个游戏的进行方式可能会让人感到迷茫，这里笔者推荐几种有乐趣的方式供各位玩家参考，大家可以不必拘泥于仿照这些玩法，在摸熟系统后发挥自己的想象力，创造出独属于自己的玩法。

牧场物语



推荐难度 和平

常备物品 锄、铲、栅栏

玩法目标 建造一个全自动的高效率农场

“牧场物语”式玩法其实和本作的氛围非常贴近，游戏中有数种动物供玩家们去驯养，也有小麦和仙人掌等植物供玩家去种植，玩起来也算得上乐趣十足。不过因为游戏当中没有买卖这种元素，想要靠自己出产的农产品去发财致富是不太可能，但相应的，游戏里不存在着农场大小的限制，玩家可以全力扩建自己的农场，甚至把整个世界都建成一个巨大的农场。

建造农场的诀窍之一就是掌握水的利用，被锄犁出的田地需要有水滋润才可以让种植的作物快速成长。一个最常见的种植方法就是在田地旁挖一个坑，里面填充进水，一个有水的坑可以滋润附近八个方格内的农田，善用这个规则，玩家可以快速地收获小麦。有了小麦，玩家就可以把牛、羊和猪等动物圈养起来，然后用小麦引导他们交配，从而产生更多的动物，扩大农场的规模。

在后期玩家拥有足够多的铁锭和红石等矿物后便可以开始考虑制作更为自动化的农场，但是因为红石电路的构成相对复杂，这里就不再赘述，留给玩家们自己研究。

洞穴探险者



推荐难度 和平或困难

常备物品 弓、箭、剑、火把、水、镐

玩法目标 探索地图上的所有洞穴，发现里面的秘密并击败里面的怪物

“洞穴探险者”玩法的推荐难度分别是没有怪物的和平难度和怪物强度最高的困难难度，前者着重于探索，强调发掘洞穴中矿藏和暗道的乐趣。许多系统生成的洞穴别有洞天，里面还有惊人的景致和天然生成的熔岩与水瀑布，探索洞穴的过程乐趣十足，而且洞穴中一般会有裸露在通道中的矿藏，玩家可以大量收集并丰富自己的煤炭、铁和红石甚至是钻石的库藏。而如果玩家选择困难难度，则可以体验到如同挑战地下城般的刺激体验，洞穴属于天然黑暗区域，是大量怪物的刷新点，每一个洞穴中都会有着大量的怪物出没，准备好自己的剑和弓箭，带上足够的火把和食物，而且记得要穿戴上最坚固的盔甲，蜂拥而至的僵尸和自爆怪将带来如同噩梦般的战斗体验，更不用提那些躲在后面放冷箭的骷髅弓手带来的麻烦。在困难难度中，作为洞穴探险者的玩家们还会面对的另一个风险就是熔岩，因为敌人中包含了自爆怪，在这些敌人爆炸时会严重地破坏地形，很有可能导致原本被封存在另一个区域的熔岩流淌到玩家所在的区域，这时随身带着的水桶可以发挥救命的作用，只要倒出的位置能够保证水源本身不被熔岩吞噬，就可以冷却熔岩，变成能够阻挡熔岩继续流淌的鹅卵石，同时玩家跳入水中还可以熄灭身上因为触碰熔岩而燃起的火焰。



建筑师



推荐难度 和平或简单

常备物品 斧、铲、镐、水

玩法目标 建成一座雄伟的建筑

“建筑师”玩法在本作中实现起来比 PC 版要难一些，因为 X360 版的《我的世界》不具有 PC 版的“创造模式”（Creative Mode），所以玩家只能在“生存模式”（Survival Mode）中辛苦地收集材料去建造自己的伟大建筑。使用和平难度可以让玩家专注于收集材料和寻找合适的建造地点，而且可以日以继夜地开工，排除其他干扰。而如果选择简单难度，因为晚上会刷出怪物，尤其是能够破坏地形的自爆怪，玩家的建造过程会遭遇到各种意外，虽然有时候难免会让人沮丧，但玩起来也更为刺激。建议选择简单难度是因为玩家本身的目标还是在于建设而不是战斗，高强度的怪物只会让这个过程变得太过艰辛，甚至会对玩家的建筑物造成毁灭性的破坏，所以各位玩家可以按照自己的心理承受能力来选择游戏的难度。

DLC小丑女的复仇攻略+全部气球收集指南

随着年度版的推出,《阿克汉姆城》最后一个DLC——小丑女的复仇现已放出。区别于以往的挑战任务,本次则以罗宾与蝙蝠侠相互穿插的方式叙述了《阿克汉姆城》之后的故事。DLC内容全长在1小时左右,完成全部成就内容大约2小时可以搞定。

文 华尔兹 美编 心の永恒

蝙蝠侠 阿克汉姆城	Warner Bros	动作
X360 Batman: Arkham City		美版
2011年10月18日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上





罗宾潜入小丑女的所在处后开始救援蝙蝠侠的潜入作战，在与Barb的对话中我们得知蝙蝠侠已经失踪了两天，这究竟发生了什么事情？在将房间内的敌人摆平后，开门听到小丑女与警察的对话，利用绳索勾抓进入通风口，从另一处出来。与Barb通话结束后，开启旁边的按钮。之后出门抬头往上看可以找到游戏中第一个气球——气球1。



通过地图东边方向的门，在将敌人解决后别忙着离开，面对正面那个锁着的大门往上看，可以找到第二个气球——气球2。



使用 EXPLOSLVE GEL 炸开左边的墙，之后往里走，同时注意往上看，在过了第一个敞开着的门后，在上面可以找到气球 3。

利用 ZIP KICK 勾抓远处的吊环后移动到对面平台，这里有两种方法，一种直接将墙炸开后勾抓对面的敌人战斗，另外一种则可以通过钻通风口来到对面直接放倒一个。将这些敌人全部收拾掉后，对面紧锁大门的左上方有通风口可以爬。

下去后面对机枪装置，必须使用盾牌(Bullet Shield)，边防御边移动，喷射蒸汽的地方也需要用同样的方式通过。最后还要面对狙击枪，同样可以如法炮制。解决掉敌人之后在旁边便可以找到气球 4，十分醒目。还是在这个房间中，回头往楼梯方向看，远处可以发现气球 5。

在进入最后的房间与多名敌人战斗，没什么难度，这里可以顺便将使用多种道具的成就 A Few New Tricks 解了，战斗结束后罗宾找到了蝙蝠侠的腰带……

PART2

画面切换回两天前的蝙蝠侠视角，蝙蝠侠答应戈登寻找被小丑女俘虏的警察。这里一开始，勾爪前方的铁架上去后就能在左边找到气球 7。



顺着左边走一路滑翔，在地图示处可以找到气球 10。



在地图示处其中一个高台上找到气球 8。

再往旁边看，地图示处摩天轮上木偶的手上可以找到气球 9。

地图图示处，在彩色的门前可以找到气球 11。



在某个狙击手所在的台子上将其放倒可以找到气球 12。

转身往远处看，这里一个木偶头顶上有气球 13。(如图一)

来到第一个任务点附近，在一个有木偶雕像的建筑上，往最顶处看可以找到气球 18。

在向南方飞行一段后，一个木偶的手上可以找到气球 16。


图一

向南走，在两个楼梯间找到气球 15。

从气球 15 所在的位置两个楼梯间下去，顺着往左边走，越过两辆燃烧的汽车，可以来到通道，这里可以找到气球 17。

图示处，下方可以找到大地图最后的气球 14。

全部找完后，便可通过下面的缺口进入Steel Mill。注意这个地方需要寻找被破坏的缺口，就在指定地点附近，不要多绕了弯子。

进入后，在摇篮上面可以找到气球19，非常醒目。在下去救警察前先往对面右边看可以找到气球20，战斗后将这个废柴警察救下来，与他对话了解经过，这名警察告诉蝙蝠侠是小丑女将他们抓来了这里，接着便可出门继续寻找剩下的警察了。

出门后发现新的指示地点，在那里将几个杂碎解决掉，蝙蝠侠发现了警察的对讲机，走到对讲机附近进入侦探模式调查地上的血迹，跟着血迹移动，沿途的敌人都可以不管，面对持枪的敌人放烟雾弹就是了。在奔跑中按RT滑铲通过大门后，玩家需要打倒3个敌人，注意这里其中一个发白色光的敌人是不能先打死的，必须留在最后按Y审问，否则会判GAME OVER。从敌人口中得知必须要三个密码才能将门打开，之后根据地图指示用同样的方法审问三个敌人。得到三个密码后回到之前的大门处，用黑客装置将门黑开，大门开启后在十分醒目的位置可以找到气球21。

进门后的战斗敌人种类比之前多，尤其需要注意跑去拿武器的杂兵，这场战斗中可以选择连击后优先将敌人的盾牌和电棍拆掉，之后就好办了。

用爆破装置将墙炸掉后，对面可以看到气球6。面对水面上有各种垃圾的区域，对着对面用Line Launcher滑行到一半的时候，按住LT减慢速度同时向右边发射第2次即可来到那里。过来后往上看可以找到气球22，一样是必经之地。将门打开后，下一个房间上层可以找到气球23。



通过通风口来到警察被俘房的地方，这个场景左边门附近可以找到气球25，来到对面后在下面的角落可以找到气球24，这里需要用潜入的方法将敌人一一解决。最简单的办法只要沿着左边蹲着走，将狙击手从背后放倒，剩下的杂兵就可以慢慢戏耍他们了。如果不小心被发现，可以躲在下方地板中躲一阵。对于已经通过潜入挑战的玩家来说更是不在话下。

PART3

救下警察后会触发蝙蝠侠被小丑女抓到的剧情，视角继续切换成罗宾。开门后就能找到气球26，用盾牌挡住蒸汽通过后，将对面的敌人收拾掉。来到蝙蝠侠所被困的房间往上看，可以找到气球27，调查左边的装置，罗宾得知必须从小丑女那里拿到钥匙才能救蝙蝠侠。

进入右边的门后放倒两个正在休息的敌人，钻地道来到下一个房间，面对敌人的狙击别着急，躲在左边掩体后，回头往身后看可以找到气球28。这里需要先用盾牌顶着敌人的狙击枪往前走，之后蹲下进入右下方的通道，在尽头会有吊环装置，对着其中一个使用Snap Flash，等吊环移动到狙击手身后再引爆，从窗户跳过去将狙击手以及冲进来的几个杂兵解决即可。战斗结束后回头看，能找到气球29。

下一个是与小丑女战斗的潜入房间，首先地图左下方水中可以找到最后的气球30。这里的战斗有点像猫女与双面人的潜入战，不过相比之下要简单多了，从高处落下将落单的小丑女放倒后可以补上一顿殴打，这么一来可以轻松打掉其一半的血，从上往下偷袭她两次并都补上一顿毒打就能把她放倒，绝对是史上最弱的BOSS。

拿到钥匙后原路返回，在救蝙蝠侠前还会有一场与敌人的较量，敌人当中会包括泰坦巨人，需要小心。这里推荐一开始狂揍泰坦巨人，其他人发动进攻时使用格挡就是了，用Snap Flash可以直接将泰坦巨人炸晕，骑上泰坦后慢慢揍剩下的敌人，落下后可以顺着连击数来一个A+X的横扫棍击放倒一片。

PART4

搞定这里的战斗后终于将蝙蝠侠放了出来，不过远没那么简单，小丑女在这里准备了三个炸弹需要蝙蝠侠去拆除。第一个就在旁边，使用黑客装置黑掉后便可直接拆除，第二个所在的房间需要蝙蝠侠使用冰冻装置冰冻后方可通过，第三个炸弹需要先来到上方平台，用电击装置向发电机发射，将平台移动到可以爆破的墙旁，把墙炸开后即可找到最后的炸弹。

解除炸弹后小丑女发来通告，声称为蝙蝠侠准备了一份大礼，前往之前被困的房间就会迎来本次DLC最后的一场战斗。敌人将是游戏中第一次出现的小丑女机器人，这些机器人与NEW GAME+难度下的敌人一样，是没有出招反技提示的，不过他们的招式与普通杂兵无任何区别，总的来说这里战斗没什么难度。最后用绳索勾抓上方的小丑女，在她踢腿的时候使用反技即可结束。

全成就指南

小丑女的复仇要比前几个挑战DLC简单许多，玩家在2个小时左右就能搞定全部，全程惟一算得上难度比较大的只有一次连击中使用所有快捷方式战斗，不过只要多加尝试也不难取得。其他的则需要注意完成后不会有大地图自由活动，部分成就一定要在第一时间拿到，错过之后就只能重来了。

成就数量	10个(250G)
难度	★☆☆☆☆
在线成就点数	无
全成就所需时间	2小时
有无会错过的成就	Party's Over, Snap To It, Bomb Squad
有无不影响成就获得的秘技	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无



Lost Property 20点

成就说明 剧情中自动解锁。

Breaking and Entering 20点

成就说明 剧情中自动解锁。

How's It Hanging? 20点

成就说明 剧情中自动解锁。

The Last Laugh 40点

成就说明 剧情中自动解锁。

Frequent Flyer 10点

成就说明 使用Zip Kick踢3个不同的敌人。

取得方法 非常简单，Zip Kick的快捷方式是LT+Y这招，注意要不同的三个敌人才行。

Battering Ram 10点

成就说明 使用Shield Bash攻击5个不同的敌人。

取得方法 同样很简单，Shield Bash的快捷方式是连按两下RT，同样注意要5个不同的敌人。

Snap To It 20点

成就说明 对着普通歹徒，持枪歹徒，特定环境以及泰坦巨人各使用一次Snap Flash。

取得方法 Snap Flash的快捷方式为LT+B安装后再按RT引爆。普通敌人不难找，持枪的敌人可以在潜入环节遇到，特殊环境则是其中一个场景利用移动的吊钩(将Snap Flash安在吊钩上，之后等吊钩移动到敌人身后引爆)击倒敌人。泰坦巨人的战斗只有一场，不要错过。

Bomb Squad 40点

成就说明 三分钟拆掉最后的所有炸弹。

取得方法 剧情发展到救出蝙蝠侠后会有拆炸弹的情节，正常情况下熟悉流程后三分钟并不困难，不过这里还有个更为简单有效的办法。直接在拆最后一个炸弹的时候选择退出，之后读取这个存档，只要3分钟内拆掉这个炸弹便可解锁该成就。

A Few New Tricks 20点

成就说明 在一场战斗中，连击过程中使用5种不同的快捷战斗方式。

取得方法 罗宾的这个挑战要比蝙蝠侠容易一些，建议在第一部分最后罗宾捡到蝙蝠侠腰带前的那场多人战斗完成。罗宾的几个快捷战斗方式为Zip Kick: LT+Y；Explosive Gel：LT+X；Snap Flash：LT+B；Bullet Shield: 连点RT；Shuriken：连点LT。注意所有动作都要在一次连击中完成，不能中断。玩家可以反复读取检查点。

Party's Over 50点

成就说明 找到所有小丑女气球。

取得方法 详见攻略部分。



CALL OF DUTY MW3

《COD 现代战争 3》一改“《现代战争》系列”DLC 不加成就的传统，截止到目前一共推出了 3 个增加成就的 DLC，每个售价 1200 点 MSP，这价格堪比一款 XBLA 大作。实际上每个 DLC 除了有增加成就的特别行动任务外，还包括了多人地图等内容，所以 1200 点的定价并非漫天要价，当然对于只想拿成就的玩家来说确实有些不值。顺带一提的是本作的第 4 个 DLC 将于 9 月 6 日提供下载，也是 1200 点，但从目前的情报来看不会增加成就，看来《COD 现代战争 3》的最终成就上限将会停留在 1610 点这个古怪的数字上了。

COD 现代战争3	Activision	主视角射击
X360	Call of Duty：Modern Warfare 3	美版
	2011年11月8日　多人在线	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

《COD 现代战争 3》DLC成就详解

由于《COD 现代战争 3》的 DLC 成就中只有通过老兵难度的成就，没有 DLC 任务全三星评价的成就，因此老兵难度相关成就均可采用双打的方法来作弊。具体方法为，双打时一人选择最低难度，一人选择老兵难度。不同难度主要表现在防御力上，如此一来只需让选择最低难度的人冲锋陷阵，选择老兵难度的人垫后并伺机救援即可，难度大幅下降。

要想玩到 DLC 内容，玩家需要首先在 Xbox LIVE 卖场中花点数购入相关 DLC，这个文件只有数 K。下载完毕之后进入游戏，会提示你去多人联机模式（非特别行动模式）的菜单，在这里选择游戏中的商店，系统会自动检查你可以下载的 DLC 内容。把这些 DLC 内容全部下载完之后，就可以玩到 DLC 追加的内容了。

Content Collection 1

价格：1200点 成就：150点/6个

Negotiator

很有挑战性的任务。本关的目标是营救所有人质，人质分几个阶段出现，在进入每一阶段前没有时间要求，不过只要推进到特定地点触发该阶段的情况后，就一定要将威胁到人质的敌人第一时间杀死。如果大部分人质被杀死，任务同样会算失败。本关比较特别的是双打时会有一名玩家作为人质存在，玩家需要将其救出之后才能参加战斗。



Shotgun Diplomacy 15点

成就说明 以任意难度打过本任务。

Skilled Negotiator 25点

成就说明 以老兵（Veteran）难度打过本任务。

取得方法 总的来说不算太难，推荐双打。由于人质死亡太多的话也算任务失败，所以也不能打得太龟，具体可以参见下个成就的拿法。

Not on My Watch 35点

成就说明 在本任务中救出全部人质。

取得方法 单打双打皆可，选择最低难度。推荐流程如下：

一开始偷完枪后马上将两个敌人解决，之后第一时间往房间冲，安炸弹够快的话可以防止第一个人质被杀死。炸开房间门后进入子弹时间，左边的敌人会有拿人质做挡箭牌的动作，可以稍等一下将其爆头，以免误伤人质，中间和右边的两个敌人可以最后解决。在这个房间中建议挑两把趁手的武器后再继续前进。

下一个场景需要第一时间解决即将处置人质的两个敌人，之后建议向巷子里扔个闪光弹，优先干掉楼上冒出的敌人，对面前后一共有 4 个敌人需要解决（双打时可以由另外一个玩家负责解决楼上的敌人）。

通过巷子后，远处 2 楼如果动作慢了会有个人质被敌人推下来，一定要利用自动瞄准快速将其射杀。铁栏处爬进的两个敌人可以第一时间解决掉，房屋内的两个敌人位置比较阴险，可以将他们引出来，或者速度快的话直接进去干掉他们。

上楼可以丢第二个闪光弹，将三个敌人闪晕后杀死救下人质。接下来炸开门后又是子弹时间，这里注意不要一直开枪误伤坐在床上的人质，对着头各点一枪即可。出门后会从左边和正面各来两个敌人，由于不是同

时出现，所以这里不要犹豫，两个两个快速解决掉即可。

在前往下一个战点时可以先将右上方处决人质的敌人射杀，之后冲向机枪台，利用机枪台即便老兵难度下敌人也无法威胁到玩家。这里注意不要太多使用辅助瞄准，容易误杀远处的人质。记住最后会有一个拿着火箭筒的士兵跑下来。

接下来的庭院便是最大难点，救人质的话子弹时间内先射杀4个敌人，之后将前方出现的两个敌人杀死。拆除炸弹后马上往左前方冲，这里需要顶住敌人的火力将人质救下。人质疏散后需要慢慢将这里的敌人全灭。这里的敌人数量很多，站位比较阴险，如果是老兵难度的话非常容易死，不救人质的话可以在拆弹后迅速往回退，进入右后方或者左后方的拐角里面龟着打，相对安全许多，如果是双打的话可以一个蹲左，一个蹲右互相照应。将敌人一点一点清掉后注意进入别墅内可能仍然有多个敌人需要解决，不要大意。由于没有时间限制，可以稳扎稳打。炸掉最后一个房间后的子弹时间需要注意，左边那个劫持人质的位置最容易误伤，建议瞄准那个敌人左侧的位置将其击毙，剩余的两个则无任何威胁。

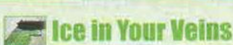
Black Ice

本任务一开始是坐机动雪橇，来到敌方基地入口后从雪橇上下来，之后杀入基地内部，安放炸弹后在限定时间内逃出来。总体来说难度较低。



Slippery Slope 15点

成就说明 以任意难度打过本任务。



Ice in Your Veins 35点

成就说明 以老兵（Veteran）难度打过本任务。

取得方法 推荐双打。和本篇几个载具关一样，老兵难度下双打时载具部分的难度不低，但还不至于到变态的地步，基本上只要保持速度外加较准的枪法，就不太容易被打死。双打时如果能撑到下雪橇，接下来就没有什么问题了，让选择低难度的战友冲在前面即可。最后的脱出部分难度不高，大多敌人都慌忙逃窜，只有部分不怕死的会攻击，不要慌乱。尤其是出口部分，有闪光弹就扔一个，时间基本够用。一定要稳扎稳打，以免前功尽弃。



A Baker's Dozen 35点

成就说明 用雪橇撞死13个敌人。

取得方法 推荐单打加最低难度。在一开始的雪橇部分，偶尔会出现一些徒步作战的步兵，你的目标就是将其撞死。不过光靠这些敌人的话数量还不够，其实只要减速静候敌人的雪橇冲过来，用不了多久他们就会走下雪橇向你开枪。撞死这些敌人同样算数，13个还真是不问题。



Content Collection 2

价格：1200点 成就：150点/6个

Iron Clad

本关的任务是掩护坦克进攻，虽然我方有威力强大的坦克助阵，但难度并不低，个人认为这个任务是所有DLC任务中难度最高的一个。单打时老兵难度下坦克和玩家都很脆弱，敌人又多，NPC比较迟钝，不懂得用坦克的火力，再加上本关流程很长，确实麻烦。双打的话负责安炸弹的玩家还会有榴弹用，根本就是鼓励玩家双打。推荐A玩家负责坦克（老兵难度），B玩家负责安炸弹（简单难度）。



Don't Tread on Me 15点

成就说明 以任意难度打过本任务。

High Roller 25点

成就说明 以老兵（Veteran）难度打过本任务。

取得方法 推荐双打。基本思路就是选择老兵难度的坦克在远方用炮火支援，选择最低难度的战士在前面清兵。坦克的天敌主要是火箭筒兵和敌方载具，而部分敌人是一定要坦克来到特定地点后才会出现的，这点比较恶心。注意本关无法救人。

Not a Scratch 35点

成就说明 完成本任务时坦克没有受到任何伤害。

取得方法 推荐双打加最低难度。牢记只有火箭筒、自爆兵和坦克、飞机才能令坦克受损。开场可以全部交由坦克玩家负责，将第一个障碍物炸掉后建议不要走左边的坑道，正常向前推进比较容易一些，坦克玩家需要火力援护，同时小心敌人的火箭筒。坦克开到下一个障碍物时便会有直升机和坦克出现，用主炮可以轻松搞定。炸掉障碍物后继续前进，这里会有多个火箭筒兵，建议A玩家缓慢前行，B玩家负责从右路突进，将火箭筒兵全部消灭，这个场景敌人很多，一定要利用坦克的超强火力。

下一个地段会有一个坑道，大部分敌人躲在那里，要想坦克无伤，负责冲锋的B玩家一定要从侧面将坑道内的敌人消灭掉，可以用榴弹。来到最后一个障碍物前会有大量敌人冲过来，一定要快速找个掩体躲避，此时还会有敌人的直升机出现，可以交给坦克负责。

将最后一个障碍物清除后不要大意，最后仍然有两架直升机和坦克等着玩家，全部消灭后缓缓推进（B玩家可以躲在坦克旁边），来到终点后本关结束。

Kill Switch

比较讲配合的一关。前半程由一名玩家在楼顶用狙击枪掩护另一名玩家从地面突进，当地面突进方完成目标后发生剧情，狙击方也会来到地面上作战。这时需要干掉一大批敌人来到指定地点才能过关。前半程负责狙击的玩家不会受到攻击，但降落到地面后会受到敌人围攻，需迅速到左边与另一名玩家会合。





One-Four-One 15点

成就说明 以任意难度打过本任务。

EMPressive... 30点

成就说明 以老兵（Veteran）难度打过本任务。

取得方法 推荐双打，一个人走地面（简单难度），一个人在上面狙击（老兵难度）。单打的话电脑比较迟钝，不会躲，狙击掩护部分队友容易被打死。推荐流程如下：一开始由地面的A玩家将正面巡逻的的两个敌人先解决掉，之后下一个战点还有两位。这个庭院部分有多名盾牌兵等敌人，A玩家可以爬在掩体后面，交给狙击的B玩家全权负责。最后两个敌人会出现在狙击死角，A玩家将他们击毙即可上楼，注意楼内会有一个敌人需要对付。A玩家来到2楼的时可以隔着窗户看到第一架直升机（1），此时将武器换成榴弹将直升机打掉，或者B玩家用狙击枪连续发射击落。

A玩家下楼后趴在屋里不要出来，负责

狙击的B玩家负责清场，最后依然会有几个杂兵必须由A玩家解决掉。

清场后来到转角处会有敌人的直升机(2)出现（单打时会切换成狙击手），B玩家连续狙击即可将第二架直升机摧毁。

A玩家继续向前推进，之后会有大量敌人出现，还有第3架直升机(3)。此时建议A玩家躲回之前爬着的小屋中，接下来就是考验B玩家狙击本领的时候，技术过硬的话可以将全场敌人击毙。最后会有一个防爆兵出现，对其连续狙击可以打掉他的盾牌，继续补几枪就能把他打死。如果没打准可以由A玩家扔闪光弹将其闪晕后周旋，玩惯生存模式的玩家应该没有压力。

前行到工厂附近会再次出现一波敌人，此时A玩家可以躲在拐角处先等一段时间，之后B玩家开始对地面进行打击，这个阶段会有三架直升机出现（4、5、6），全部击毁后即可解除特殊成就。将工厂附近的敌人清得差不多的时候A玩家就可以进入工厂战斗了（单打没有这段），工厂敌人不多，可以一步一步推进着打，将工厂炸掉后便会进入最终阶段。

此时B玩家会从高台落下，隔着集装箱将前方的敌人消灭后，沿着右边的掩体缓缓向前推进，A玩家则可以在工厂2楼对楼下进行打击，之后两人都可以躲在远处一点一点向前推进，最后会有个防爆兵出现，此时建议狂扔闪光弹和手雷，如果之前留着榴弹就更好了，往他身上丢，如果没打死就赶快往工厂跑，在里面利用楼梯优势阴死他。解决防爆兵后基本离胜利不远了，往终点前进时还有几个杂兵要打，不要因为着急导致前功尽弃。

Helipocalypse 30点

成就说明 干掉在本任务中出现的6架直升机。

取得方法 参见老兵流程，推荐双打时解除，狙击枪连发无压力。

Content Collection 3

价格：1200点 成就：300点/14个

Arctic Recon

玩家的目标是在俄军战舰上安放4处信标，之后再逃出战舰发动攻击。本关需要无人机配合，单打时无人机需要玩家来控制，控制无人机时玩家本体不能移动，一旦受到攻击就会退出无人机状态，因此一定要找个没人打扰的地方来发动。玩家首先需要用无人机来确定信标的位置，安放之后会自动退出无人机画面，之后由玩家冲过去安装信标。双打时无人机是由停在直升机上的玩家控制的，可以全程处于无人机状态不用退出。

4个信标的位置是随机的，但只会在一个小范围内变化，因此区别不大。安装了4个信标之后会出现攻击倒计时，这时玩家需要在限定时间内跑回起点附近的船头搭乘直升机离开。本关敌人是无限的，因此玩家必须抓紧出兵的空隙前进。总体来说难度不算大。

Stay Frosty 15点

成就说明 以任意难度打过本任务。

Sub Zero 25点

成就说明 以老兵(Veteran)难度打过本任务。

取得方法 推荐单打。老兵难度下如果将无人机方设为老兵难度，无人机会变得非常脆，但无人机很难躲进掩体，而且如果离开作战区域太远也算失败。反倒是单打时无人机的耐久度会大幅增加，而且危险时还可以果断退出无人机界面，非常安全。基本战术就是用无人机尽量将敌人扫清，再换人从地面突击。虽然敌人无限，但玩家背后不会刷新敌人（除非之前有漏网的），所以不必太担心。注意在靠近第4个信标时会飞来一架直升机，这时一定要优先将直升机上的援军全灭。逃亡时只需沿着船舷返回即可，从高处跳下来会节省不少时间，再配合闪光弹不是问题。

dr0n3d 35点

成就说明 在3分30秒内完成本任务。

取得方法 推荐单打，难度为最低。总的来说难度不高，基本上就是先用无人机把固定地点的敌人清完，然后换人从地面猛突，有一定运气成分。第4个信标之前的直升机援军还是建议用无人机打掉，不会浪费时间。注意最后当玩家坐上飞机目睹战舰被击沉时的时间也算在这3分30秒内，所以玩家登上直升机时要在3分钟以内才有希望。建议玩家在尝试的时候将时间信息调出来，以方便掌握时间。

Vertigo

这是一个非常赞的任务，一开始是在摩天大楼的顶层打退直升机和敌兵的组合，之后从顶层跳下地面，突破敌人的封锁来到指定地点。本关的特色是要用毒刺来消灭敌人的直升机，单打时玩家需要先放出一枚毒刺，然后用激光制导（只需保持激光始终锁定于直升机上即可）干掉目标；双打时放毒刺和激光制导是由两个玩家来完成的，相比单打要麻烦不少。

Apex 15点

成就说明 以任意难度打过本任务。

Pinnacle 20点

成就说明 以老兵(Veteran)难度打过本任务。

取得方法 推荐双打。虽然双打时激光制导比较麻烦，但熟练之后不是什么问题。双打时另外需要注意的是敌人数量会变多，比如顶层战斗时会有4个重甲兵而非单打时的3个，落到地面上时狗的数量也会变多等等。顶层上的战斗时，只需躲在箱子后面慢慢瞄就行了，注意别被敌人从两侧包抄即可。载有重甲兵的直升机出现后立刻用毒刺搞定，注意双打时第三次是两架直升机。落到地面后就简单得多，先把狗打掉，然后让选简单难度的人在前面冲就行了。刚落到地面时右边有弹药箱可以补给，不要错过。最后阶段会有自爆兵，双打时拉开距离就没有问题。

Flyswatter 15点

成就说明 将本关出现的直升机全部打掉。

取得方法 因为双打时比较混乱，故只推荐单打，难度为最低。推荐流程为：

1. 本关开始后天空中立刻出现4架直升机。
2. 屋顶上的战斗中会依次出现3架直升机，上面各载有一个重甲兵。
3. 屋顶上的战斗结束后，在离开之前请取得右边（背对跳下去的地方）带有热能仪的SCAR-L。
4. 从屋顶来到地面后正前方立刻出现3架直



升机。如果在之前的战斗中浪费过哪怕一发弹药的话都不可能将全歼。

5. 之后先来到右边补充弹药，再换带热能仪的SCAR-L，将两只狗优先干掉，否则会非常难办。很快正前方就会再次出现两架直升机。

6. 边清敌人边走，前后会各出现一架直升机。

7. 继续前进，前方的烟雾中会先后出现两架直升机，注意这两架直升机是武装直升机，会攻击玩家。在清光附近敌人的情况下推荐拿着毒刺前进，可确保在第一方发现直升机并将其击毁。之后成就解除。

To Jugger or to Jugger-Naut 25点

成就说明 在老兵（Veteran）难度下，让所有的重甲兵全部成功降落，再将其全部打死。

取得方法 推荐单打。本关有3个重甲兵（双打时有4个），他们会出现在屋顶战斗的间隙，从直升机上下来。正常情况下可以在其未落地时就用毒刺将其打掉，不过如此一来就拿不到成就了，因为这个成就要求重甲兵落地后将其击毙。总的来说难度不高，因为重甲兵是可以用毒刺干掉的，直接命中的话一击必杀，爆风攻击的话要两发。如果没能成功，可以躲在初始地点的箱子后面蹲着转圈与之周旋，闪光弹也依然有效，只要干掉3个重甲兵就会跳成就了。如果你计算精确的话，可以在重甲兵落地的瞬间用毒刺将重甲兵和直升机一起爆掉，不过有一定难度。同时干掉重甲兵和直升机的分数至少有1000分，如果发现没有这么高的分数那就说明重甲兵未落地，这时就要重来了。

Special Delivery

非常给力的任务。单打时玩家扮演地面突进方，可以呼叫空中支援。空中支援分为3种，分别是自动复活、自动机枪和XM25（也就是单机第一关那把神枪）。自动复活非常好用，但如果在复活途中连续受到攻击，会导致复活失败。另外空中支援也有次数限制。

这个任务的流程比较长，首先是按照电脑指示突击，然后要拆除若干目标，最后是救出伤兵。这个任务的一大特点是敌人数量有限，但会分批刷出来。基本上每靠近和拆除一个目标，都会刷出一堆敌人，而且其中有不少重甲兵。

双打时有一方扮演空中支援方，空中支援方有可能被敌人的火箭筒兵干掉，但小心一点的话是不会有问题的。空中支援方除了可以选择空投什么物资外，也可以直接用火力攻击地面上的敌人。

Handle with Care 10点

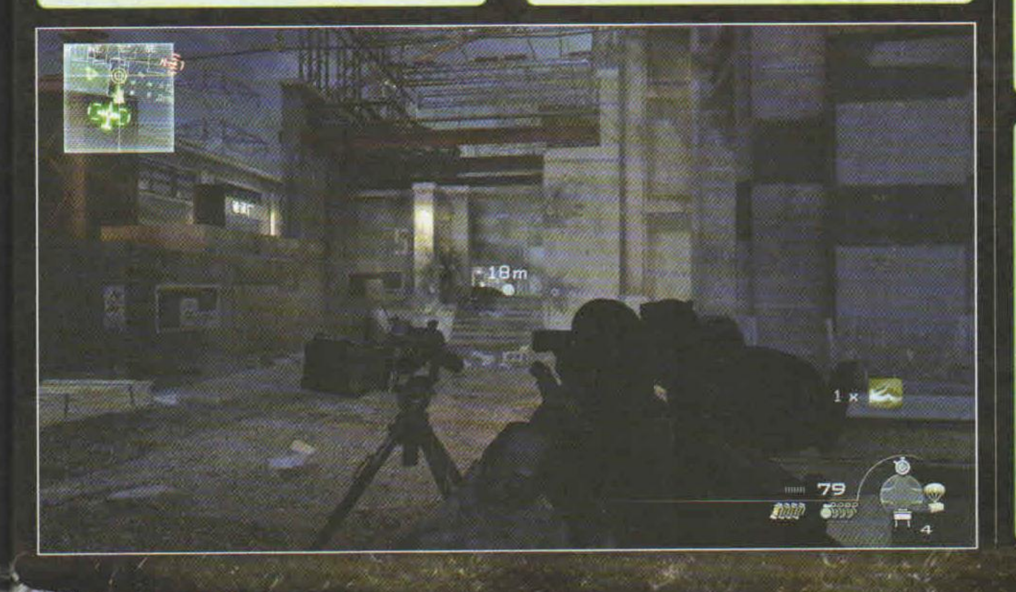
成就说明 以任意难度打过本任务。

Deliver This 25点

成就说明 以老兵（Veteran）难度打过本任务。

取得方法 单双打都不难。单打时主要靠自动机枪，一开始一定要拿上威力巨大的反器材狙击枪巴雷特，这是对付重甲兵的有力武器。前半程用XM25不是问题，打慢一点即可。如果重甲兵猝不及防突然出现，直接撤退，拉开距离后用巴雷特打就可以了。来到下图所示的这个房子后，将自动机枪安好，每靠近或拆除一个目标，就赶紧退回来换巴雷特守着就可以了，在巴雷特和自动机枪的交叉火力下，就算一群重甲兵来都不是问题。而且在这个角度可以很直观看到两侧飞来的直升机，直接狙击准备空降的重甲兵更是可以直接一击必杀。最近靠近人质的地方还有最后一个重甲兵。

双打时毫无疑问是将空中支援方设为老兵难度。地面推进方的打法和单打时差不多，只不过万一顶不住了就果断往起点退即可。强大的空中支援方可以帮你干掉尾随的敌人。



Discriminating Buyer 15点

成就说明 完成本任务时每种支援都用过一次。

取得方法 推荐单打，最低难度。本关的3种支援是自动复活、XM25和自动机枪，该成就要求每种支援都用过且只用过一次，这里有个陷阱就是必须用过一次。如果你打得太顺没用自动复活，那么对不起，拿不到这个成就。建议玩家一开始就拿到三种支援，之后记得死一次就可以了。

Untouchable 25点

成就说明 完成本任务时只用过一次自动复活。

取得方法 和之前那个成就类似，只不过限定用且只用过一次自动复活。没有难度。

Light 'Em Up

流程较长的任务。单双打的分歧出现于一开始，单打时玩家首先是坐直升机用榴弹消灭地面上的敌军，当随机打出4份文件之后，直升机会降落到地面，玩家需要将4份文件全部收集起来。双打时两人分别扮演空中榴弹方和地面收集方，打出来的文件可以交由地面上的玩家收集。无论单打还是双打，集齐4份文件之后再坐直升机到另一个地点，救出人质并带他坐上飞机就可以了。

Siege 15点

成就说明 以任意难度打过本任务。

Lights Out 15点

成就说明 以老兵（Veteran）难度打过本任务。

取得方法 推荐双打。本关难点主要集中于前面，但只要将空中榴弹方设为老兵难度就没事了。混过前半程就简单了，营救人质的过程中只要让低难度玩家顶着前面即可，我方还有直升机帮忙，没有难度。惟一需要注意的是带着人质从房间里脱出时敌人会先扔大量手雷进来，如果冲太快就会被秒杀。单打时要注意最后阶段有专门截杀人质的敌人，光自己冲到直升机上是没用的。

Deer in the Headlights 45点

成就说明 在本任务中，连续用刀干掉5个被眩晕的敌人。

取得方法 本DLC中点数最高的一个成就，不过难度很低，推荐单打，最低难度。当玩家降落到地面上时，注意观察一下就会发现，敌兵被我方直升机的探照灯照中时会陷入眩晕状态，你的目标就是要连续用刀干掉5个这样的敌人，注意是连续。除了被探照灯照中之后，被闪光弹命中的敌人也算在内，由于玩家身上有4个闪光弹，所以只需刀掉一个被探照灯弄晕的敌人就够数了。

文 稀饭 美编 NINA

MASS EFFECT 3

《质量效应3》战役DLC“利维坦”全攻略

在8月28日推出的《质量效应3》新战役DLC“利维坦”（Leviathan）是继游戏首发时同步推出的“灰烬余生”（From Ash）后推出的第二个战役DLC，售价800MSP，和首个战役DLC一样，本DLC秉承着解开系列剧情谜团的重任，把玩家带入到了一个会触及到银河中最黑暗秘密的任务当中。在这个任务中，玩家将会和谢帕德指挥官一起探索新的星系与任务地点，获得全新的武器与配件，并发现一个与收割者起源有关的重大秘密，而这个秘密，将会变为对抗收割者的重要力量。

DLC详解

本次DLC的内容比“灰烬余生”要更为丰富，游戏将会带领玩家进入三个不同的星球上进行任务，并且有大量的剧情对话与丰富的背景讯息。同时，本DLC还提供了一把新的武器，两种全新冲锋枪（SMG）配件，两种全新重型手枪（Heavy Pistol）配件和一种全新突击步枪（Assault Rifle）配件。如果玩家的耐心和好奇心都足够重，那还能获得一个有趣的装饰品放置在船长室中。最后，在完成整个任务后，玩家还会获得一定数量的战争资产和一项全新的额外能力。任务中的战斗有一定的难度，建议玩家在游戏后期才进行。



DLC剧情流程攻略

任务一：布莱森博士（Citadle：Dr.Bryson）

剧情

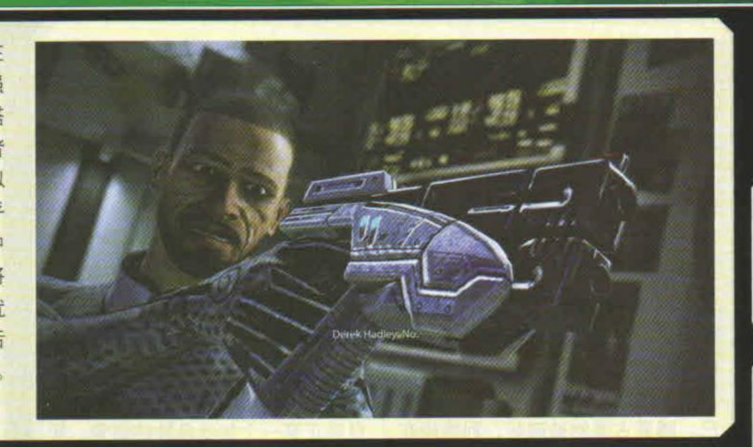
哈克特上将的一封密信把我指引到了布莱森博士位于神堡的研究室。布莱森博士正在为联盟进行一项绝密计划，而这项计划似乎出现了一项能够改变我们与收割者之间战争局面的巨大成果。博士的全名是加勒特·布莱森，是极光特殊研究队（Task Force Aurora）的领导人，但目前这个队伍的几乎所有成员都在执行调查任务，只博士与他的助手德里克·哈德利（Derek Hadley）留在了研究室。

博士向我解释了极光特殊研究队的行动目的，他们专门研究任何智慧文明古老的传说、寓言和床头故事，想要找出收割者在被我们所知前，在这些文明当中留下的蛛丝马迹。在收割者全面入侵的现在，这个举动似乎有点来得太迟，但布莱森博士的研究也有可能告诉我们收割者的真正行动目的和他们的战术原理，而这两者对于联盟目前的作战大有帮助，更进一步地说，我们甚至有可能借助这些线索找到收割者的弱点，来从根本上战胜他们。

但在博士来得及详细向我解释“利维坦”，也就是他的重大发现之前，他的助手突然带着一把枪闯进了实验室，一枪击中了布莱森的左胸口。我把手中拿着的文件夹当做临时的武器，打掉了哈德利手中的枪，制服了他。但

当C-Sec控制了现场后，被逮捕的哈德利却辩称自己本身对博士的死一无所知，只觉得自己当时身处在一个又冷又黑的地方，而对于自己到底在那段时间做了什么根本不清楚。更糟的是，当我提及到“利维坦”这个词时，他刚想要向我透露某些东西，突然开始口吐胡言，然后晕了过去。

看来我只能自己寻找这个所谓“利维坦”的突破口了。前来作为技术支援的EDI为我调取了博士与哈克特上将的对话视频，在博士的话中看来，利维坦是一种强大得能够杀死收割者的存在，巴塔利安人在20年前发现了一具收割者的尸体，他们隐瞒了这个事实，似乎打算用于自行研究，但最终似乎一无所获，而博士却从这个讯息中察觉到了利维坦的存在。他向上将请求额外的支援，而我的队伍，就是上将口中的支援者。没想到最后这个任务竟然直接落到了我的肩上。



难点



在助手杀死博士后会有一次需要及时触发的模范行动，在之后的审问中则有一次需要及时触发的叛逆行动，玩家可以按照自己的需要来选择是否触发。

任务二：利维坦（Citadle：Leviathan）

剧情

在陷入昏迷前，助手哈德利提到过某位名叫加诺（Garneau）的前线研究者发来了报告，我在报告上发现了两个事情，首先是研究室中那个奇特的黑色圆球原来是利维坦留下的古遗物，加诺把它送到了这里让博士进行研究，然后加诺似乎找到了一个关于利维坦的重要线索，他正在前往线索所指引的地方。遗憾的是，他没有透露自己的目的地。EDI提醒我，可以利用研究室中的各种数据配合银河地图来锁定加诺的目的地。

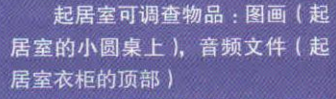


难点

这个任务有点让人想起侦探小说，玩家需要操纵谢帕德调查研究室中的所有线索来确定自己的下一个目的地。下文将列出研究室中所有可调查的物品，研究室分为四个区域，分别是主研究室（银河地图所在的房间），副研究室（房间顶部挂着蛇颈龙骨架），起居室（位于二楼）和外花园（飞车停泊处）。

主研究室可调查物品：傀儡头颅（纯粹娱乐用），普洛仙人遗物（银河地图右方展览柜处），电脑（主研究室通往外花园的门的右方，有两个点需要调查）

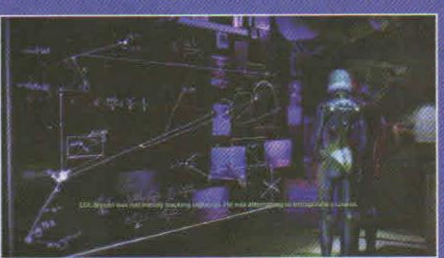
副研究室可调查物品：视频文件（走出主研究室通往副研究室的走廊后的左边，第一个调查点），加密文件（第二个调查点），“霸主”的碎片（副研究室通往外花园的门的左边），PDA（走出主研究室通往副研究室的走廊后的右边，长方形的工作台上），开关（工作台不远处的墙壁上），目击利维坦路线图（开关的左方，需要先调查开关），岩石（路线图左方），扫描式显微镜（调查岩石后出现），冲锋枪稳定配件（岩石和电脑桌之间的货架上），电脑（岩石对面的电脑桌上），视频文件（电脑桌上的第二个调查点），图画（电脑桌上的第三个调查点），蛇颈龙骨架（吊在天花板上，头部可调查）



起居室可调查物品：图画（起居室的小圆桌上），音频文件（起居室衣柜的顶部）

外花园可调查物品：重型手枪轻量化配件（外花园靠近副研究室处的大树底下），冲锋枪穿透功能配件（飞车对面的货柜旁），重型手枪爆头强化配件（飞车左方花园一角处的桶上方）

除了用于娱乐的傀儡头颅，每一个调查点都要充分调查直到其消失为止，收集到六个相关信息后便可以来到银河地图处——列出信息，然后通过收回某些信息来确认加诺的所在地。在启动银河地图时便会进入下一阶段任务。



任务三：寻找加诺（Leviathan：Find Garneau）

剧情

通过反复对比在实验室中的数据，我们锁定了加诺的所在，立刻回到诺曼底号开始出发。加诺所在的星团名为Caleston Rift，在Aysur星系中的小行星Mahavid上，我们探测到了他的踪迹。令人在意的是，收割者似乎也追着加诺的脚步而来，看来无论利维坦到底是什么，它的存在都足以令收割者感到威胁。那对我们来说却是个好消息。

消灭了外围的收割者，我们向着建设在小行星上的矿井内部深入。这里连空气中都透着一股诡异的气息，矿井中的工作人员们似乎对于收割者的入侵毫不在意，对于我们的来到，与其说是欢迎，倒不如说是戒备。更令人感到毛骨悚然的是，似乎所有人都只懂得用水平的声调说话，里面听不到一点感情成分。



修好了损坏的电梯，我们来到了矿井的二楼，在一处被矿工们刻意封闭起来的房间中，我找到了加诺留下的语音文件，他在这个小行星矿井中找到了另一个利维坦的古遗物，而那个遗物似乎非常危险，他想要向布莱森博士求援，但这个讯息没能发出。靠着加诺留下的系统漏洞，我们绕过了保安系统，见到了加诺——起码对方是这么声称，但很快，我们发现跟我们

对话的并不是加诺，而是利维坦或什么东西控制了一个矿工在与我们对话！它通过人体释放出一道冲击波，震碎玻璃夺路而逃。

击败基地外的收割者，我们在矿井中的利维坦古遗物处找到了假加诺，但却只能眼睁睁地看着他引爆炸药，和古遗物还有即将抓住他的傀儡一起同归于尽。不过很快我们便发现那躺在古遗物旁不远处的尸体才是加诺，另外一个所谓的加诺不过是利维坦操纵下的矿工而已。随着古遗物被破坏，利维坦在矿井中的精神控制也失效了，矿工们纷纷恢复了理智，令人感到唏嘘和惊讶的是，他们竟然被控制了整整十年。正如我们忧虑的，利维坦比我们想象中还要危险，而它展现出来的能力，却和我们所知道的收割者非常相似。在知道更多，我不愿意就此妄下定论，而我们的新线索，则是加诺在被困于矿井中时曾不停想要联系到的人：安·布莱森，也就是布莱森波士的女儿。可是，在找到她之前，我们面临着一个更严峻的问题，如果利维坦的古遗物就是他们用于控制人类的装置，那目前正有一个如此危险的装置，留在了神堡中布莱森博士的研究室里！

难点





如果玩家调查完整，银河地图处会列出六个相关信息，分别是收割者活动地点（Reaper Activities），普洛仙人遗物发掘地点（Prothean Activity），零号元素产地（Locations with Element Zero），雷克耐虫族活动地点（Rachni Activity），遗忘性犯罪发生地点（Blackout Crimes）和利维坦目击地点（Creature Sightings）。全部启动六个信息会让银河地图上布满了星系地点，玩家此时需要选择性地关闭无关的地点，来确实地锁定加诺的去向。

三个正确的信息是“收割者活动地点”、“零号元素产地”和“利维坦目击地点”。锁定加诺所在地后，会获得160点经验值和成就“Consspiracy Theorist”，这也是本DLC中惟一会错过的成就，其余三个成就均为剧情成就，不会错过，本次DLC攻略就不再赘述了。

任务地点所在的星团Caleston Rift是一个有可扫描物的星团，详细的可扫描物位置如上图：

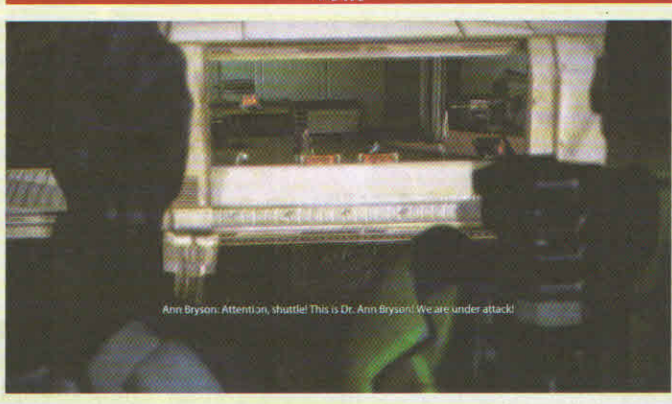
进入矿井后，玩家会遇到一个无法打开的门，之后在一个有特锐人NPC的保安室中阅读一个放在椅子上的文件就可以获得进入房间所需的ID码。房间中有一个武器配件可以拿取。

剧情后在追逐假的加诺时会遇到两个女妖和大量其他类型收割者同时登场，战术仍然是先解决女妖再处理其他收割者，场景中弹药补给不太多，要多多用能力来对敌人造成伤害。然后是护送维修机器人修理发电器，期间会有大量收割者出现，最好尽快解决，避免它们打坏机器人造成任务失败。同时记得要留在机器人身旁，不然它是不会移动的。修好发电机后，一只女妖出现，用在第二台发电机附近的重武器一发秒杀她即可。



任务四：寻找安·布莱森（Citadle：Find Ann Bryson）

剧情



我们回到神堡，靠着加诺留下的数据成功地把利维坦古遗物给封闭了起来，过程有惊无险，似乎这个装置在控制我们的心智时需要长时间的影响，而我们留在研究室和矿井中的时候都太短，利维坦只能通过间接的方法来阻挠我们追寻它的踪迹。解决了最紧迫的问题，我们把注意力放在了另一个问题上，布莱森博士提到过他的队伍前去寻找利维坦的线索，却没有告诉我们自己女儿的去向，到底安·布莱森现在身在何处？我首先想到的是博士的助手哈德利，但就算古遗物被封闭了起来，那个年轻人还是处于深度昏迷当中，无法进行对话。退其求次，我觉得答案应该还藏在博士的研究室中。

经过一番搜索，我们发现安在进入联盟服役后成为了博士的助手之一，她领导着另外一支队伍，前往某个行星上挖掘有着利维坦印记的遗迹。我们确认了她乘搭的飞船和前往的星系，但却无从得知她到底在具体的哪一个行星，看来，我们只能实地“考察”一番了。

来到Pylos Nebula星团，我们在Zaherin星系的Namaki行星上找到了安的行踪，但这一次收割者比我们先了一步，开始朝着建设在悬崖上的挖掘基地发起了进攻。我们一路沿着被不断破坏的挖掘平台朝着安所在的控制室跑去，路上没少碰见收割者，甚至还有报丧鸟在向我们发动袭击。等我们终于到达安身旁时，她已经是整个调查队伍的惟一幸存者了。虽然身体并没有受伤，但因为长期接触利维坦的古遗物，安还是受了影响，当我们发现收割者正在试图通过古遗物寻找利维坦时，这个神秘的怪物竟然控制了安，还想要利用她的身体来阻止收割者。情急之下，我命令队友毁灭了古遗物，解除了利维坦的控制，然后在蜂拥而至的收割者中杀出了一条血路，带着安逃离了Namaki。

难点

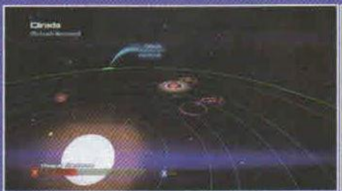
又是侦探部分，不过比起第一次要简单一些，老习惯，先按照区域列出可调查的物品。

主研究室可调查物品：数据文件（工作台上的圆筒状物品），傀儡头颅（这东西看多了觉得还挺萌的），显微镜（傀儡头颅旁），利维坦古遗物(展览柜处)。调查起居室通讯终端后增加可调查点：电脑（主研究室通往外花园的门的右方，这次只有一个调查点），普洛仙人遗物（银河地图右方展览柜处），蓄物柜(通往副研究室的走廊右方)，抽屉（长方形工作台的一侧处），PDA（调查抽屉后出现），装备和失踪的装备（打开蓄物柜后出现，共四个，调查其中两到三个就可以获得关键情报），突击步枪能量剑配件（蓄物柜的右下方）

副研究室可调查物品：计划



卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中营 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织




资料（一开始副研究室中惟一可以调查的物品），石画（通往起居室的楼梯下方），数据平板（副研究室中央的电脑桌上），扫描式显微镜（岩石旁），目击利维坦路线图（显微镜旁的墙壁上），PDA（长方形工作台上），电脑（通往主研究室走廊旁的电脑桌上），电脑荧幕（电脑桌上的第二个调查点，名称会随着显示的内容而变化），“霸主”的碎片（副研究室通往外花园的门的左边）

起居室可调查物品：布莱森博士个人通讯终端（起居室的衣柜顶上，调查后才正式进入本任务）

外花园可调查物品：无（飞车可调查，但查清楚安的去向前无法离开）

完整调查后可以获得两个数据，分别在银河地图中输入就可以锁定安的所在之地。

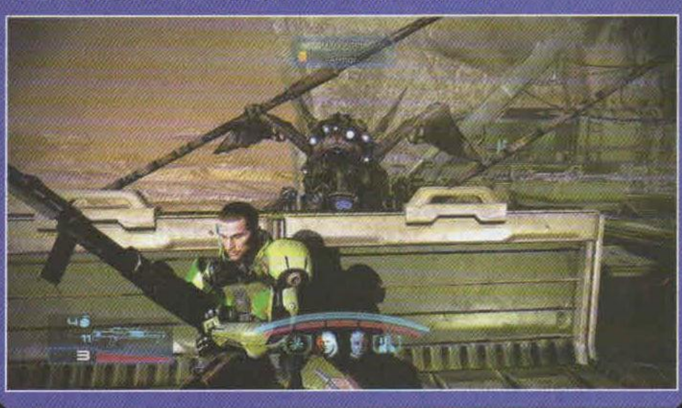
Pylos Nebula 星团也有几个可扫描的位置，详细的可扫描物位置如上图：

降落在星球后会在殖民地的第一层遇到几个食人魔，消灭他们后记得搜刮现场，会找到一把新的霰弹枪。来到上层修好升降桥后会有一个女妖出现，现场有不少油桶，把她引到附近后引爆可以快速击杀。

电梯被卡住后，沿着打开门的房屋往前走，会遇到两个破坏者在远远地放冷枪，最好忽略现场的其他收割者优先干掉它们，之后再清场。

在一个有众多柱子的通道处会有巨兽和傀儡一同袭来，把烦人的傀儡留给队友，专心和巨兽周旋，场景空间狭窄，有大威力的攻击手段最好赶紧用上，也要记得善用场景中的油桶。之后到达的平台处会有报丧鸟向玩家发动袭击，但其实不必还击，躲在掩体后一段时间，对方就会飞走。

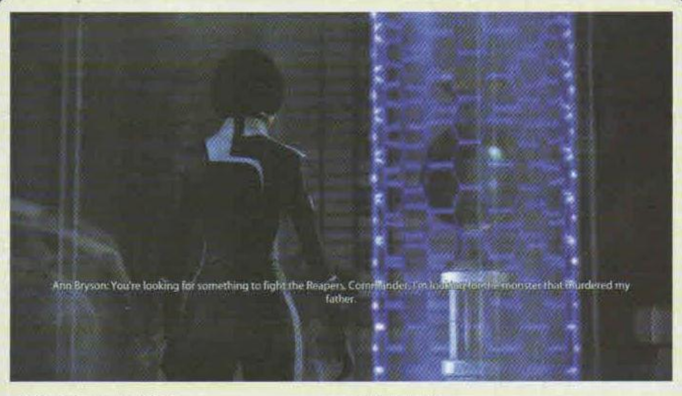
最后的战斗惟一的难点就是报丧鸟，不过因为有掩体的阻挡，实际上玩家可以在不被其攻击骚扰的情况下消灭其他在场的敌人，然后专心对付它。注意场景中有大量油桶，前往不要贸然靠近，不然连续爆炸的油桶加上敌人的攻击可能会秒杀谢帕德。清干净敌人后可以花时间搜刮一下战场，有不少物品可以调查或拿取。



任务五：追寻踪迹（Leviathan：Scan Locations）

剧情

结合 Namaki 上的壁画和收割者的行动，我们越发觉得利维坦就是一个收割者，安推测它可能是脱离了收割者的叛变者，靠着控制人类的能力隐藏着自己的行踪，而收割者追踪利维坦的目的则仍然无从猜测，或许是为了“修正”这个叛逆者，也或许有着我们所不知道的原因。但在我们进行更多的推理前，我有一个糟糕的消息要告诉安，那就是她父亲的死讯。相信我，这从来不是一件容易的事情，无论是告诉别人他们亲人的死讯，又或是接受自己亲人离世的事实。



回到神堡后，我在研究室的二楼找到了安，她在自己父亲的卧室中独自垂泪，真遗憾我来的这里并不是慰问她，而是催促她寻找利维坦的踪迹。收拾好心情，安开始研究他父亲留下的物品，基本上一无所获，但最后，她想到了一个危险的主意。既然利维坦已经能够控制她，那通过启动研究室中的利维坦古遗物，并且在她受到控制时追踪利维坦发出的讯号便有可能找到这头怪物的所在之地。

我们的确成功了，但为了不让安受到太久的控制，我没有坚持让 EDI 一直追踪，而是在发现了利维坦所在的星团后便让詹姆士重新开启了屏障，切断了利维坦的控制。事不容迟，我们立刻乘着诺曼底号赶到了 Sigurd's Cradle 星团，在搜索了这里的五个星系后，终于找到了利维坦的所在之地。一个银河深处最大的秘密，即将在我眼前被揭开！

难点

在实验室一直和安对话就可以触发剧情，但如果玩家想要在船长室增添一个新收藏，记得和一起来到研究室的詹姆士不断对话，直到可以拿走主研究室工作台上的傀儡头颅为止。在剧情中会有两次需要及时触发的叛逆行动，如果玩家选择两次都触发，就可以直接锁定利维坦的所在地，但如果不想要提升叛逆值或者不想要对待安太残酷，可以略过，实际上玩家也只需要在三个星系间搜索就可以找利维坦所在的星球。当然，如果玩家觉得太麻烦，请直接前往 Psi Tophet 星系的 2181 Despoina 行星扫描并登陆。

Psi Tophet 星系位于 Sigurd's Cradle 星团，这个星团在游戏正篇中就可以进入，但是当时只有 Skepsis 和 Decoris 两个星系，如果玩家已经搜索过这两个星系，就可以省下一点功夫，直接搜索三个新的星系即可，三个星系的详细的可扫描物位置如下图：





卷首特集
特别策划
劲作前瞻
成就集中营
典藏攻略
下载游戏乐园
DLC补完计划
实用技术
软组织

在2181 Despoina行星上玩家会迎来DLC的最后一场战斗，难度颇高，一开始玩家要尽快搜索场景中的所有可调查物，然后迎击来袭的傀儡、食人魔和巨兽，等柯提思的飞车被脉冲击中坠落后，需要立刻解决降落的掠夺者和食人魔，支援柯提思。之后玩家会需要将能源运输到两个能源注入点，注意一旦停止注入，能源槽就会下降，所以在每次注入后都要第一时间跑回柯提思处补充能源。期间场景中会有大量的收割者出现，最烦人的当然是皮粗肉厚的巨兽，记得要尽快解决。等能源充满后立刻跑去上方驾驶潜水机甲，这台机器的操作和克鲁伯斯的阿特拉斯机甲一模一样，用导弹清扫食人魔和傀儡，再用能量炮击杀巨兽，清场后再搜刮一下平台上的所有可调查物，然后就与柯提思对话进入水下，之后的是纯剧情，这里就不再剧透了，想要进一步了解的读者可以移步剧情解析部分。

新枪械与配件分析

新枪械

武器名称：AT-12 Raider

效果：这是一把巴塔利安人特种部队使用的制式武器，从武器的风格上可以窥探到巴塔利安人是多么地热衷于与敌人展开近身肉搏。AT-12 Raider的射程极近，而且子弹散布面就算以霰弹枪的标准看来都大得极其夸张，远超一般霰弹枪，近身使用时根本无需瞄准，直接对准敌人扣下扳机即可。但相应地，这把武器根本无法在近距离以外对敌人造成伤害，因为子弹散布太广，唯有贴身射击才能够保证大部分弹药击中敌人。AT-12 Raider的上弹速度中等，18发的携弹量在霰弹枪中算是中等水平，但弹夹容量较低，只有两发，虽然可以高速连射，但因为枪本身的后座力实在太高，命中率并不理想。综合来说，最适合使用这把武器的，仍然是需要和敌人展开贴身搏斗的先锋，其他职业如果觉得有必要，也可以带上一把，但那极高的重量肯定会大大影响能力冷却时间，所以最好三思而后行。

新配件

配件名称	效果
SMG Recoil System	提高冲锋枪射击精度
SMG High-Velocity Barrel	让冲锋枪子弹拥有穿透性能，与加强威力的枪管冲突，无法同时装备
Ultralight Pistol materials	降低重型手枪的重量
Pistol Cranial Trauma System	提高重型手枪的爆头伤害，与加强威力的枪管冲突，无视同时装备
Assault Rifle Omni-Blade	提高装备突击步枪时的近战伤害

剧透警报

下面内容已经与DLC攻略部分无关，仅仅涉及剧情背景分析，如果你尚未完整体验本DLC，建议完成剧情后再观看。

DLC剧情分析

“Leviathan”这个词出自于圣经，描述的是一种巨大的海中怪兽，因为本身属于流传很广的神话生物，造型描述也是千奇百怪，总体来说，其形象一般是巨大的海蛇或类似的生物。这次DLC使用了这个词通用译名作为标题，有许多网译使用了“巨兽”这个翻译，我就此思考了好一段时间，最后决定还是使用“利维坦”这个更准确的名称，一来我已经把收割者中的特锐人变种傀儡翻译成了巨兽，再使用这个词作为DLC名称多少有点误导，二来DLC中登场的利维坦——也就是收割者的创造者种族身上带着浓厚的奇幻气息，本身也的确藏身在深海中，所以Bioware才会选择了这个名字来作为它们的代号，使用巨兽则丢失了韵味。综上所述，这就是本次DLC使用利维坦译名的原因，但这也只是我一家之言，如果读者们有不同的见解，欢迎来信与我探讨。

正如上文所说，这个DLC就是关于收割者起源的故事，而且尽管Bioware因为本作结局的关系而在编剧能力上备受质疑，但我还是必须指出，起码在这个DLC中，Bioware的编剧们证明了他们讲故事的能力是一点也没退步。此前这个DLC就曾泄露过相关讯息，一度让我认为这个DLC剧情是没什么悬念的，可实际上在游戏中，我还是被剧情勾起了好奇心，哪怕我当时以为自己知道最后谢帕德会发现的是什么，却仍然对于故事将如何展开，我又将如何了解到个中的细节充满了期待。而且，由始至终，我都从来没有想过这是一个关于收割者起源的故事，直到利维坦在水底下现身，显露出它作为有机生物的特征，我才终于幡然醒悟，这竟然不是一个关于叛变收割者的故事，而是关于收割者到底是什么的故事。

利维坦的兴盛与衰败和无数有机种族与无机种族之间的情况类似，最近一次重演了这种灾难的是奎利人和桀斯，作为在他们所生活的宇宙世纪中最强大也最睿智的生物，利维坦们目睹了太多低级文明种族因为创造出人工智能生命而陷入了战争，似乎在有机生命和无机生命之间总有一种无法调和的矛盾存在。为了解决这个难题，它们决定创造一个人工智能，这个AI的惟一目的是不惜一切代价寻找到保存所有生命的方法，利维坦希望这个由它们创造的人工智能生命能够找到有机生命和无机生命的共处之道。

之后的事情，大家都知道了，人工智能考虑问题的方式与有机生物并不相同，因为里面缺乏情感因素又极其讲究效率，他们决定用一种扭曲的融合方式来达到保存生命的目的，那就是把所有生物都融合成一种由有机生命和无机生命混合成的新生命，那就是日后的收割者。这就解释了为什么利维坦一开始会被误认为是收割者，因为收割者就是利用利维坦们的身躯所构造的，和其他有机种族所产生的傀儡一样，被认为是收割者本体的这些巨大无机生物也不过是一种大型傀儡而已，收割者的惟一意志，就只有利维坦们创造出的人工智能。

收割者用这种方式“保存”了当时宇宙中的所有智慧生命，但利维坦们给收割者定义了一个太过远大的目标，生命是无穷无尽的，也拥有无数的变化，想要保存所有生命，收割者只能一次次地等待着新的智慧生命诞生，并将他们“保存”起来，这个过程注定是永无休止的，恐怕只有宇宙毁灭才能够让收割者达成目的。为了加速这种过程，收割者甚至建造了质量效应中继器和神堡，来让宇宙文明的飞速地成长。

于此同时，那些在收割中幸存下来的利维坦们躲藏着收割者的追捕，偷偷地宇宙中最黑暗的角落里继续生存着，而那三个出现在谢帕德面前的利维坦，就是这个古老种族的后裔。他们通过被称为“碎片”的利维坦古遗物来探索外界，用操纵其他有机生命的方式来掩盖自己的行踪。但这一次，随着收割者知晓了它们的所在和谢帕德的到来，利维坦们不得不挺身作战，从而避免它们终将受到收割的命运。

通过收割者起源的故事，Bioware展示出了《质量效应》系列”作为一个科幻游戏最反科学至上的一面，当我们放弃去思考与其他生命的共存之道，而把一切都假手于科技时，科学本身却会反过来吞噬我们。脱离了人性的思考，科技便会有可能成为一种极端冷酷无情的灾难，而惟有以自身为根本进行深入的思考，我们才能最终找到属于自己的救赎和未来。

最后，不得不提一下本次DLC留下的小彩蛋，利维坦在传说中的造型非常多，而有许多描述非常类似于蛇颈龙，所以制作组在布莱森博士的研究室天花板上安置了一具蛇颈龙化石，也算是对本次DLC的一个巧妙的点题吧。



■传说中的利维坦形象之一，一条巨大的怪鱼。

INVERSION

天旋地转	NBGI	动作射击
X360 Inversion		美版
2012年6月5日	多人在线	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本作之所以冷门，主要是在其宣传力度上颇有些不足，实际拿到游戏后发现本作原本预想中要好。除去模仿《战争机器》的部分不提，以虚幻引擎3打造的画面就有颇多亮点。当然，由于经验的问题，本作在操作上并不友好，后期BOSS出场略显重复。如果可以将这些问题解决，相信本作会成为一部更优秀的作品。

文 华尔兹　美编 NINA

系统指南

基本操作

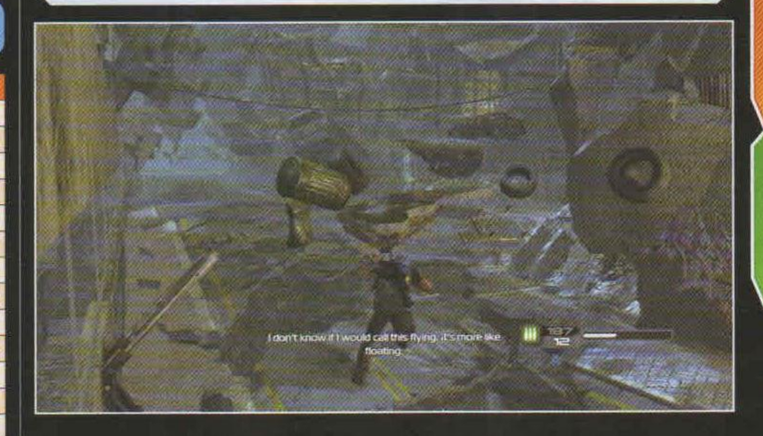
按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	旋转视角
X	装填子弹、按住为捡起武器
Y	装填子弹
B	近身攻击
A	按住为奔跑，配合左摇杆为翻滚
LB	抓取
RB	使用重力装置
LT	瞄准
RT	射击
十字键	选择武器
START	选项菜单
BACK	显示目标位置

重力系统

本作最为核心的要素当属重力装置（Gravlink ）系统，利用该装置，玩家可以随意更改敌人或者物品的重力。对着敌人使用后可以直接将其浮在空中，此时的敌人不会有掩体保护，在将准星瞄准对方后按LB可将敌人吸过来，玩家可以选择再次按RB抛出或者直接按B键发动终结技，是比较实用的速杀战术。

到后期可以按下右摇杆切换成加重状态，对着敌人使用可以直接令其趴倒在地，此外一些战场上需要利用加重装置来使物品落下。

重力装置攻击范围有限，玩家必须对准敌人使用才能起到作用，发动时所消耗的槽会缓缓恢复，随着游戏的推进，可使用次数也会有所提升。



剧情攻略指南

序章 Inversion

“我曾是个幸运的家伙，我有女儿，妻子和幸福的家庭，然而现在，什么都没有了，几分钟后我就要死了，然而我就连痛苦都感觉不到……”

画面闪回几天前，使用机枪台扫射柱子即可将对面的大楼轰倒。“这些暴徒侵略我们，并夺走了我们的孩子，我们必须拯救他们。”又是类似教学关卡的一场简单战斗，在这里玩家可以初次尝试重力系统与射击。接着画面将闪回一个月前的事发当日，逐步挖掘事件的真相。

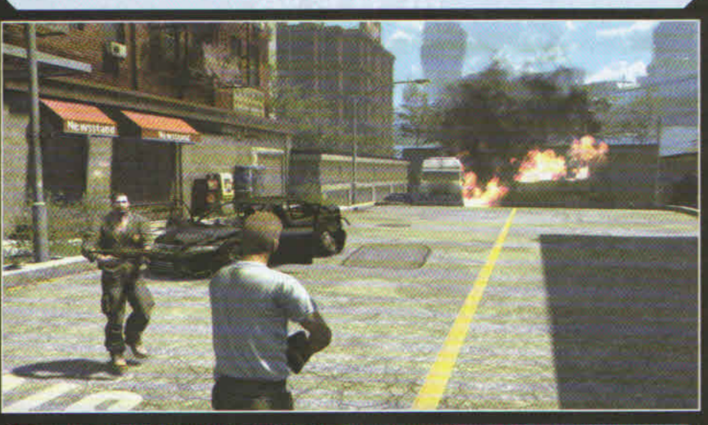
第一章 Vanguard down

“说过多少次了，我要回家一趟，今天是雷拉的生日。”戴维斯不断向他的老搭档LEO解释道。现在的戴维斯显然已经以家庭为重，如今所有事物在他面前都没有自己的女儿重要。然而就在与LEO开车回家的路上，发生了令他们意想不到的事情，天地的重力发生了改变，大量全副武装的暴徒开始杀死平民。

在这里的战斗比较简单，使用手中的霰弹枪便能将敌人全部杀完。对方使用的武器从未见过，同时敌人还带来了能使一切失重的神秘能力。

结束巷子内的战斗后，进入停车场，在这里的战斗建议以蹲在掩体后射击为主，在上楼后可以将武器换成霰弹枪，以抵御不时出现的敌人。公寓内的敌人不多，大多数是单个出现，多利用掩体便不会有太大的难度，小心不时发生的摇晃即可。

前行不久戴维斯遇到了妻子卡尔拉，她已经奄奄一息，在将找到女儿的重任托付给戴维斯后静静地闭上了双眼，留下痛苦的戴维斯跪在那里。然而就在此时，戴维斯一行被突然出现的敌人俘虏。



第二章 Caged

在监狱中遇到了一位被新关进来的家伙，他是抵抗成员之一，他告诉戴维斯与LEO外面正有人准备发动抵抗计划来击溃这些外来入侵者，就在戴维斯询问女儿下落时，暴徒打断了他们的对话。

在命令戴维斯他们干苦力的时候，这群愚蠢的外星人居然将引以为傲的重力装置借给了他们。对着前方的障碍物按RB使用重力装置将其浮起。通过后，来到另一场地，按下右摇杆切换成加重装置，将房顶轰塌。前行不久就能用重力装置将油罐浮起后，用按LB抓取再丢出的方式破坏前方的石窟。突然出现的两个敌人用重力装置可以轻松消灭。前行不久找到武器后就是第一场与BOSS的战斗。

BOSS战：Unknown Robot



本场战斗使用枪械效果平平，玩家必须利用重力装置去抓取场地中的石头，将这些石头丢向BOSS才能造成重创。BOSS的攻击以机枪扫射为主，蹲在掩体后面便不会有什么威胁，切换成红色加重装置后对着它使用会令其暂时停止行动。战胜BOSS后两人还是被抓回，不过那个洞口留给了他们一丝希望。

第三章 Breakout

二人被重新抓回牢房，不知这位反抗军的成员从哪里搞到了钥匙，他将帮助主角一行分散守卫的注意力离开这里。对着大门用钥匙将门打开，来到窗户处，敌方似乎并不怎么担心会有人逃跑，窗户居然是开着的。

逃出这里注意只要跟着LEO贴着掩体移动不要被发现就行了，几场战斗即便在最高难度下躲在掩体后面都可以保证不死。通过平衡木后，在一个房间中会遇到背着重力装置的敌人，对着这种敌人使用霰弹枪，三枪内可以要它的命。战斗结束后LEO找到了失重装置，算是某种程度上缓解了戴维斯的疼痛。这个场景中有不少弹药，记得拿完后再走。

下一场景的战斗可以靠在移动掩体后面边推进边打，模仿《战争机器》。躲在掩体后面的敌人可以直接使用重力装置把它们浮起来，由于目前重力装置还处在比较初级的阶段，所以不要滥用。来到之前机械BOSS战的洞口处，便可逃出生天。

第四章 Road Home

逃出敌人要塞，戴维斯眼下第一件事就是要马上踏上回家的路，找到自己的女儿。回去后才发现自己的家乡已经一片狼藉，利用按BACK键的导航，前行至障碍物处使用RB将障碍升起。从旁边顺着这个障碍物来到楼上，这里可以使用RB+LB的技巧近距离攻击，将门踢开后，隔着掩体将窗外的敌人射死。出去会遇到狙击兵，不过他们的准星实在差得可以。接着从楼梯上楼，对着楼下的油桶射击可以直接将下面的敌人炸死，前行一段后会遇到敌人的钻地机拔地而起，按十字键的↑选择手雷直接将它们炸死即可。接着进入楼中，来到之前蕾拉的所在处。

本以为可以找到女儿的，结果只是竹篮打水一场空，“蕾拉可能走掉了，也可能被敌人抓住了……”看着女儿的照片，回想起昔日的时光，戴维斯暗暗下定了决心，一定要找到自己的女儿。



下一场景首先在地上能找到一把狙击枪用来狙击下面的敌人，一段时间后对方也会有狙击兵出现。这里敌人的位置比较难判断，普通难度主角挨两三发狙击枪就死了，面对两个狙击兵时建议按RB用重力装置直接把他们浮到空中，再慢慢消灭。最后会有一个全副武装的机枪兵出现，玩家可以下去连丢手雷将其秒杀，利用重力装置可以让机枪兵倒下出现较长时间的硬直。戴维斯随后找到了两位反抗军人，他们为自由而战，并且邀戴维斯他们加入，在戴维斯向他们打听自己女儿下落时，对方的回答虽然激怒了他，不过在冷静过后双方达成共识，决定协同作战。

第五章 Street Fight

2小时之后，在前行的路上遭遇大量敌军，这里的敌人大部分都可以用重力装置将他们打到天上慢慢解决。一段时间后敌方的重型坦克出现，坦克拥有超强的火力，探头时间稍久便会被射死。在其出现后队友都会往右边的巷子里跑，跟着他们冲进去，在这里将包括在2楼出现的两个敌人全部解决后就会发生队友开启旁边门的剧情，如果动作太慢，坦克车开过来会强制GAME OVER，所以动作要快。这边巷子里有不少子弹，可以多多利用。

接下来的室内场景可以换成霰弹枪，将门踹开后用它来对付敌人再合适不过了。在这里戴维斯看到了疑似女儿的尸体，似乎是个不好的预示，在队友的劝说下，他才继续踏上了征程。

广场上的战斗敌人会用机枪台火力压制，我方则冲向右方的屋内，利用室内掩护前行可以来到机枪台侧面，解决掉控制的敌人后这个机枪台就归玩家了。这里使用枪台的部分与序章类似，可以尽情扫射，最后还会出现重型装甲兵，同样瞄准扫射就能干掉它。

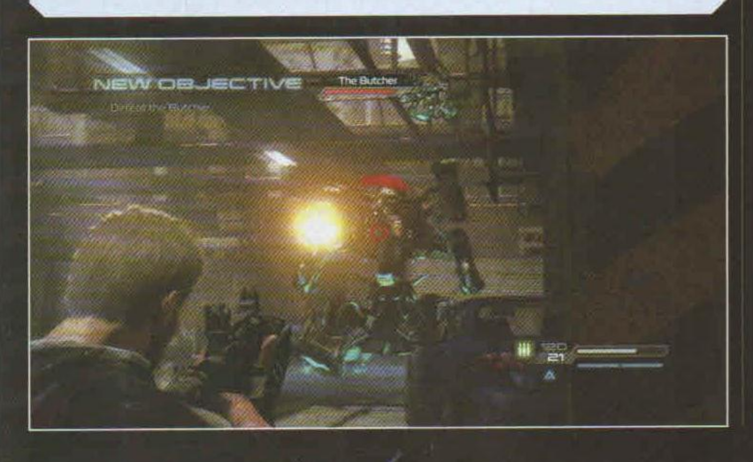
开始兵分两路前进，戴维斯和LEO在之后的几场战斗中会遭到重力错位，玩家可以利用落差带来打角度在切换重力前将暴露的敌人消灭。进入屋子后要小心几个近身冲过来的敌人。隔着窗户攻击对面敌人时，小心楼上的狙击手，可以暂时将霰弹枪换成狙击枪对付他们。开门后我们将见到本关的BOSS。



BOSS:The Butcher

首先玩家需要在地上拾取手雷，手雷散布在各个掩体后面，同时玩家还要躲避BOSS的榴弹连发。BOSS的榴弹打过来时一定要第一时间跑开，平时BOSS会以火力压制，最好的办法就是按RB对其使用重力装置可以暂时让它安静一会儿。这个时间内玩家可以在场地周围寻找手雷，在大概对其扔4、5次手雷后其便会卧倒，并且在旁边出现类似QTE的提示，玩家此时冲过去按下X即可炸掉它的外壳。乘坐在机体内的BOSS便会暴露，对其猛开枪即可。注意之后BOSS有两种攻击方式，一种将车子扔过来砸，另外一种则自己冲过来，看到这两招都要第一时间跑开，不然会被秒杀。

战斗结束后戴维斯向敌人询问女儿的下落，之后我们的重力装置会进行一次升级。利用重力装置将地面上的物品浮起，再使用之前的抓取装置将油桶吸过来，之后在将油桶砸向木棍处即可开启道路。下一个场景会在失重状态下前进，利用LB的抓取功能将碎石吸到手边，再将其发射后击碎前方的障碍物继续前进。这里都是在失重状态下与敌人战斗，可以将碎石抓取过来攻击敌人，当然用子弹一点一点射击也是可行的，将敌人逐一清除后本关也随之结束。



第六章 Road to Hell

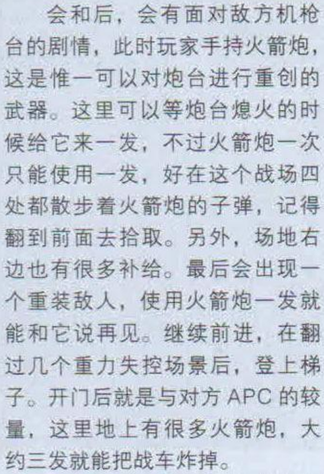


步话机另一边，班克斯一行人似乎遭到了麻烦，戴维斯他们必须加快步伐赶往。前往与班克斯会和的路上没有太大的难点，注意几个站在重力磁场内另一边的狙击兵即可。

会和后，会有面对敌方机枪台的剧情，此时玩家手持火箭炮，这是惟一可以对炮台进行重创的武器。这里可以等炮台熄火的时候给它来一发，不过火箭炮一次只能使用一发，好在这个战场四处都散步着火箭炮的子弹，记得翻到前面去拾取。另外，场地右边也有很多补给。最后会出现一个重装敌人，使用火箭炮一发就能和它说再见。继续前进，在翻过几个重力失控场景后，登上梯子。开门后就是与对方APC的较量，这里地上有很多火箭炮，大约三发就能把战车炸掉。

掩护我方APC的战斗环节敌人比较多，建议躲在掩体后面稳扎稳打，持有火箭炮的敌人一定要优先消灭，不然会对我方的APC造成威胁，向前方突进的过程中会遇到持盾牌的敌人，对付这种敌人最好的方法就是用重力装置直接将它浮起来，再按LB将它吸过来按B直接处决。攻陷这里后，玩家的重力装置将再次获得升级，这下可以控制更加具有重量的物品。

首先就需要利用刚学会的技能，按RB将面前的汽车浮起。前行不久便会遇到大量敌人驶来，这里要利用重力装置将车子浮起，之后按LB将车子吸到面前，这样可以当做掩体一般的存在，挡住敌人的火力，将车子扔出后更是能降大批敌人直接秒杀。战斗完后地上有敌人掉落的重机枪不妨拿上。在坑道部分面对敌人的机枪台时可以将汽车抓取后丢出将炮台砸烂。之后场景都是重力磁场下的战斗，利用之前我们拿到的重机枪战斗的话会非常容易。最后部分拾取火箭炮，将这剩下的一部敌方机体炸毁本关结束。



第七关 Edge of the World

关卡一开始就会有大量敌人与机枪台一同出现的情况，用火箭筒炸机枪台这种任务当然是交给玩家了。在这个场景的右边就能找到一个火箭炮，隔着掩体给机枪台来一发吧。后面场景还会有类似的情况，需要玩家冒着生命危险，前行到火箭炮附近拾取后发射。

所谓分久必合，合久必分，接下来反抗军小队又会分开行动，不过这次会有班克斯跟着。在失重场景向上翻跃，来到顶上，戴维斯一个纵越居然将地形踩破了……这下干脆变成单独行动。在不远处又把狙击枪，由上至下将敌人“偷袭”完毕后，走到发光处，对着对面的多辆汽车使用一个重力装置，这样便可搭起桥梁让LEO他们通过。

前行不久我们会发现一名幸存的小男孩彼得。他告诉戴维斯远处的工厂内有大量的人类被俘虏，而戴维斯的女儿很可能就在其中。班克斯借着保护彼得的名义“缩”了，留下戴维斯和LEO前往驿站战斗。

这里战斗大多没难度，敌人都可以用将他们浮在空中后吸过来近战终结的方法杀掉。在最后的大门前，需要使用重力装置将车子浮起来后砸向大门处，反复扔多次后即可将门砸出空隙通过。

前行一段时间后，遇到一位被俘虏的贫民，显然他已经神智不清，甚至有些癫狂。话音刚落，一个手持重型机枪全身武装的敌人出现在戴维斯面前。此战应该优先寻找掩体，LEO会为玩家吸引大部分火力，在场地后方有两个油罐，将油罐用重力装置浮起后砸到对方身上可造成重创，敌人剩下的血量可以用手雷对付。

BOSS:Slave Driver

“看，戴维斯，你的胖朋友来了。”“为什么是我朋友？”随着一段幽默的对白，我们要面对这个体型臃肿的对手。战斗开始后会有大量贫民犹如丧尸一般向玩家袭来，别看他们各个瘦得跟猴似的，攻击力可是颇高，戴维斯连续挨个3下就倒了。此战一定要利用奔跑积极移动，杂兵移动很快，追着玩家打，建议到场地中换一把霰弹枪，在被围攻的情况下可以用LB+RB的震地攻击将周围的敌人全部震碎。此外场地中有很多油桶，可以利用重力装置浮起后扔向敌人，不过注意一定要保持距离，近身状态下可以会连戴维斯一起炸死的。只剩BOSS的情况下，他会将身上的保护层释放出来攻击玩家，此时只要横向移动躲过后还击即可，反复几个回合就能赐他一死。



战斗完后两人的重力装置又将再一次升级，这次可以按下RS切换成加重效果发射，并且追加一种保护罩能力。对着大门两边起重装置各发射一次加重效果即可将大门开启。之后戴维斯找到了敌方钻地机的操控装置，利用该装置前往下一地点。

第八章 Into the Depths

开场战斗可以先偷袭掉两个正在工作的敌人，之后靠在轨道掩体后面往前走，在前方不远处有油罐，用重力装置砸向正面的多名敌人可以直接造成重创。不远处的战斗要小心手雷，可以用重力装置将敌人浮到空中解决。对着大型箱子使用一次加重装置，使得箱子落下后生成道路。滑轨移动中的战斗可以多利用身后的油桶扔向敌人。

面对机枪台时，这次我们需要利用到之前学到的新能力，先用加重装置对着上方的箱子发射，这样箱子便可落下生成掩体。移动到右边的集装箱后面，这里可以用油桶将前方的障碍物砸烂，炸药便会出现在玩家面前，只要射击便可将这个机枪台摧毁。普通难度下可以先用一个防护罩，趁着炮台停火期间直接冲过去，比较省事。

在分开行动后，玩家需要掩护LEO不被敌人杀死，用不远处的机枪台对付敌人再合适不过了。在最后阶段与LEO会和前还会有大量人类敌人向LEO袭来，此时如果手中无太好的武器大可直接用一个重力装置将敌人浮在空中，这样他们便不会对LEO造成威胁。

没等一会儿，之前的胖子朋友又出来搅局。对付他和上次差不多，不过这次有了重力加重装置，可以直接将想要爬进场地的“丧尸”敌人通过“加重”使它们落下平台。此次“丧尸”敌人将装有自爆装置，攻击力更猛，一定要小心，多利用奔跑和重力



装置吧。

电梯到站后又会有大量杂兵涌入，这时直接用重力装置将他们击碎即可，不要试图近战，引起的自爆会重创玩家。接下来的失重战场，会有一种新型的敌人Lurker's出现，这种敌人擅长近战，会扑到玩家身边，如果有一把霰弹枪会简单许多。在敌人将玩家击出掩体外后，会出现QTE，此时按对与否将关系到敌我各自的死活。在这里无重力穿越中还会遇到多个持热兵器的杂兵，玩家可以在一个个掩体间切换，缓缓移动，注意最后阶段会有持火箭筒的敌人，即便躲在掩体后仍有可能被炸死，一定要优先解决掉。

在关卡的最后会遇到之前第一章出现的BOSS，此时由于敌人们的注意力都不在主角一行人身上，大可使用重力装置外加武器扫射的情况下轻松将其解决。战胜后从侧面的升降机降下，本关结束。

第九章 Enlightenment

初期会有拼命冲向玩家的敌人，老规矩，RB+LB震地解决掉。前行不远处便可遇到本关的BOSS。

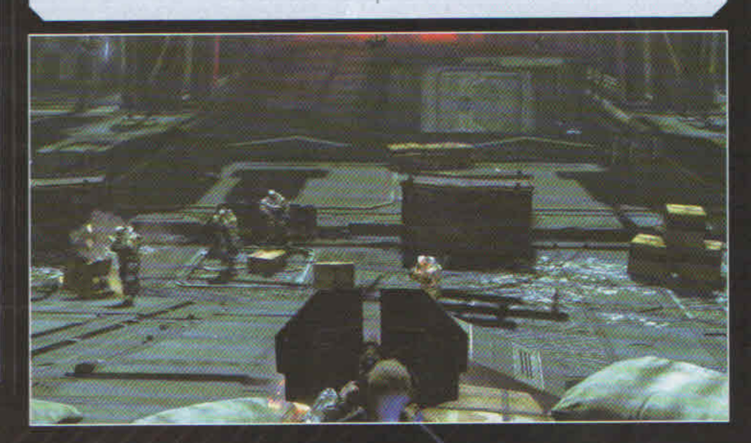
BOSS The Butcher

对付这个BOSS一共有三种方法；首先，我们可以利用场地中的火箭筒。其次场地中还有大型红色油罐，用重力装置往它身上丢即可。最后一种也是最有效的方法就是等BOSS移动到上方悬吊者的车下面时，对着车使用一个加重状态，使车子落下后正好砸到BOSS身上造成重创。即使没有砸到BOSS，也可以等车子落下后捡起来再丢向BOSS。BOSS的战斗手段与之前第5章基本相同，只是追加了一招大范围冲击波攻击，需要小心。

BOSS Slave Driver

前行不久，又是与胖子敌人的较量，在战斗之前的场景我们可以找到一把新的连发武器，威力强还有燃烧效果。这次与胖子敌人的较量中会有更多的自爆杂兵向玩家冲过来，最好给自己释放一个防护罩，免得被偷袭了。这个场景中尽量多利用浮起装置将自爆敌人浮在空中，此外场景中的油桶可以在敌人冲过来前往他们身上扔。

战斗结束后开门上楼，对着上方吊着的箱子释放一个加重装置使箱子落下生成平台。在面对敌人多个炮台攻击时，对着右上方的集装箱使用加重装置便可使它们生成一个个掩体，通过掩体来到右边就能与这里的敌人展开正面较量。如果手雷足够的话，左右各扔几个手雷就能直接解决问题。将上方的大型物件通过加重装置落下后，便可对之前炮台处的敌人发动进攻，这里的敌人很多，如果手雷扔过来来不及躲避的情况下不如退到平台下面，等一段时间后再战。最后阶段是炮台扫射冲过来的敌人，没什么太大难点（觉得振动手臂麻的可以选择关掉）。敌人的战车也是可以摧毁的，会引发大爆炸杀伤敌人。倒数结束后戴维斯与LEO离开这里，本关结束。



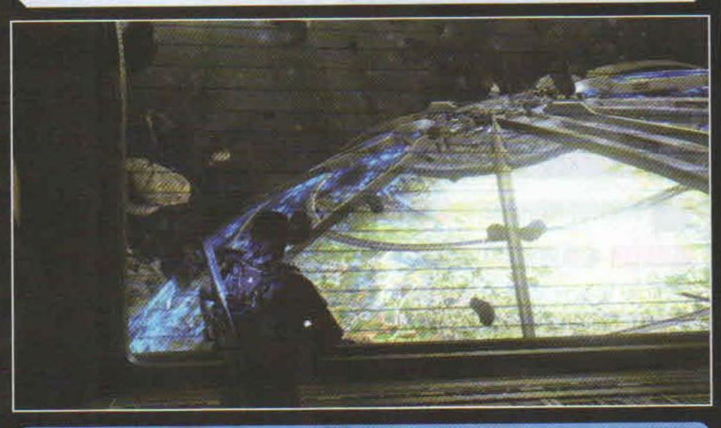
卷首特集 特别策划 劲作前瞻 成就集中赢 典藏攻略 下载游戏乐园 DLC补完计划 实用技术 软组织

第十章 Reveal

开场不久便是失重状态下的遭遇战，其中还会遇到之前的双刃敌人，这回他们有的带有自爆装置，玩家一定要优先解决。

下一个房间继续与Robot的较量，在进入房间前可以在地上找到一把发射多颗导弹的武器，在战斗中场景还能找到3把，可以重创BOSS。除了这个武器外，场景中浮起的爆炸装置也可以有效的攻击BOSS。

在结束一场失重战后，眼前的一切让戴维斯和LEO都震惊了，曾今生活的家园像一座座飞船的圆顶一样。LEO明显无法接受这一切，然而两人现在要做的，只能是想办法先找到戴维斯的女儿……



第十一章 Red Sky

重新振作精神的戴维斯一行在这里发现了被俘虏的人类，其中包括小孩子在内，简直如地狱一般的存在，戴维斯的女儿会这里吗？先用重力装置浮起挡住路的障碍物，在不远处会遇到大量的敌人，使用油桶可以轻松全灭。这里的战斗都可以通过将敌人浮起后抓过来处决的方式速杀，记得远处高台上有持RPG的敌人，需要优先杀死。战斗结束后对着远处吊着的红色箱子使用加重装置，将门打开继续前进。

在这次的失重战中，玩家很可能面临缺乏子弹的问题，最简单的办法就是利用场景中的油桶来炸死敌人，节省子弹。在紧锁的大门前，需要对这旁边的岩浆使用一个失重装置，将岩浆浮起后砸向门即可通过。

BOSS战：Brute

这个BOSS看似实力很强，其实知道方法后没有难度，本场战斗主要利用岩浆中浮起的岩浆往BOSS身上丢，玩家可以对着岩浆发射浮起装置后再扔向BOSS。BOSS的主要战斗方式为使用喷火器，喷火器在近距离情况下即使玩家躲在掩体后面仍有可能被烧到，此时要快速撤离，多移动。BOSS还有一招导弹齐发威力不俗，要想让BOSS老实点其实非常简单，直接用加重装置就能将他打倒一段时间，任玩家宰割。

之后的门可以再次用岩浆破坏掉，也可以利用从BOSS手中拿到的火焰喷射器将门烧开。这里的丧尸敌人也可以用火焰枪慢慢烧，还能解个成就。



炮台处用加重装置将箱子放下来生成掩体，此处有大量杂兵干扰，需要小心应付。在场景最右边可以找到三连发火箭筒用来对付炮台，最后大门前的桥也需要用加重放下来。

BOSS：Slave Driver



这里将是我们面对这个胖子敌人最难的一场战斗，这里面对丧尸自爆敌人最简单的办法就是不停跑，之后回头用加重装置将大范围的敌人轰倒。BOSS这次出鞭子的频率快很多，见他站起来要挥鞭子就用加重装置将他打趴下，之后用武器招呼他。后期会有大量敌人向玩家冲过来，情况不对就要赶快跑，奔跑中将体力恢复后再继续战斗。反复数次即可将BOSS击倒，队友LEO这场基本是打酱油的，玩家还是靠自己吧。

第十二章 Deja Vanguard

本关开始不久在左边可以找到火焰喷射器，用这个烧死丧尸敌人会简单不少。前行不久就会遇到BOSS级的角色。

BOSS:Brute

这次战斗方法仍然是通过将熔浆浮起后扔到其身上。不过这次BOSS火力明显猛了不少，除了重机枪外，还有导弹连发，最要命的是时不时的向玩家多次发射加重装置将玩家打倒在地。玩家倒下后不要着急，用个重力装置可以暂时停止BOSS的行动。BOSS的血量下降到一定程度后便会乘升降机去楼上，此时场景内会侵入杂兵，用失重装置将他们浮起来后抓过来近战秒杀即可。全灭杂兵后BOSS会向左边平台上方移动，继续用熔浆砸它直到它乘升降机下来。下来后BOSS的行动方式不变，只不过会多出几位杂兵，不过由于前方柱子掩体多半已被破坏，万一被BOSS用重力打倒变成了敌人的活靶子。建议先躲在后面较矮掩体的后面，解决掉杂兵后对付它就好办了。

在前行的途中会遇到一个重装兵突然出现，此时应快速退回掩体处，使用加重装置将其打倒后，他会将背后的弱点暴露出来，对着弱点猛射即可。



第十三章 Reversion

由于找女儿心切，戴维斯与LEO最终被敌人抓到，正在危急时刻，班克斯率领部队杀到，而戴维斯与LEO将负责去追击Kiltehr，两人即将迎来最终战斗。

BOSS:BruteX2

同时面对两部敌人的巨型机器，在这里还是用岩浆丢，不过最后在左右两边的商店里各找到三发火箭炮，对着一个轰，先解决掉一个。剩下的一个再用火球慢慢烧即可。虽然有两台BOSS级的敌人，不过好在其HP都很低，速战速决即可。

接下来进入失重环境中，玩家需要等中间的激光退掉后再继续前进，往前走前别忘了将远处的敌人杀死，子弹不够可以用重力抓取场景中的物品砸向敌人。移动到最接近发射装置的掩体后继续往下移动。后期会在失重状态下遇到老朋友Robot，这次对付它最好的办法就是用重力装置抓取远处的物品砸它。注意其移动比较迅速，算好提前量。后面还会遇到一个，如法炮制。紧接着就是最终BOSS战了。



最终BOSS：Kiltehr

最终BOSS本身没什么能耐，单靠一个防护罩吃饭，玩家一开始用武器将其防护罩削弱到一定程度后，BOSS便会跑到场中央对着那个大球开始吸收，玩家此时需要对中间的大球攻击，除了子弹外，还可以抓取周围的小飞行器往中间砸，成功造成伤害后会有放大收缩的效果，多次攻击成功后BOSS恢复防御槽的仪式便会失败，如果时间内没能对中间的球造成重创，BOSS便会将防御槽补充满。玩家在平时攻击的时候需要注意掩体是否处于冒烟状态，本场战斗中掩体会爆炸，具有一击必杀的效果。将球打掉后BOSS同样会继续向玩家进攻，由于此时没有时间限制，建议使用一个加重装置中的防护槽，之后往场地边上放有大量武器装置的地方跑，将武器补充完毕后再次对BOSS的防护罩展开进攻，之后的战斗方式与之前相同，反复几个回合即可将防护罩打掉，没有防护罩的情况下最终BOSS根本不堪一击。



在人类终于赢得战争的胜利后，戴维斯始终没有找到自己的女儿。而然随着LEO的一段回忆，所有的一切揭开了，原来早在之前他们越狱回家时，LEO就看到了戴维斯的女儿已经死在了家中，只是他不忍心将这个残酷的实时告诉他。也许只有这样，才能让他的搭档燃气一丝的希望吧……

难点成就获得指南

由于本作有不少的在线成就、奖杯，难度还是有的，由于游戏难度不低，一些网战挑战比较麻烦。建议打一遍简单难度再打最高难度，过程中把需要积累的杀敌成就拿了。最后补齐网战成就，还好本作没有收集要素。下面列出一些难点成就、奖杯的获得方法。

收集类的成就，比如“使用失重装置扔50个敌人”，“使用失重装置将敌人打到空中后，再拉来回来按B处决，完成50次。”等都可以在关卡CAGED的检查点GRAVLINK BATTLE刷，这个检查点一开始左边就会有两个敌人。玩家按照成就的指定方法杀死敌人后重新读取检查点反复即可。其中“凭借爆炸杀死100人”的成就可以等战斗开始后，直接对着左边的红桶使用失重装置，接着往那两个敌人那里扔便可，注意如果速度慢了对方会将油桶打爆。

成就数量	1000点/50个
难度	★★★★☆
在线成就点数	445点
全成就所需时间	最少80小时
有误会错过的成就	无
有无影响成就获得的秘籍	无
有无成就BUG	无
特殊要求	无

Grappler 25点
成就说明 从敌人手中获得重力装置。

Feats Don't Fail Me Now 50点
成就说明 解锁所有多人模式挑战。

Master Blaster 50点
成就说明 解锁所有多人模式武器挑战。

Man of Mayhem 50点
成就说明 网站中到达Diamond Grav Commander等级。

Enforcer 25点
成就说明 网战中到达Gold Grav Major Rank等级。

Soldier 15点
成就说明 网战中到达Bronze Grav Captain等级。

Half Sack 5点
成就说明 网战中到达Silver Grav Sergeant等级。

I'm Designer 5点
成就说明 改变网战中角色的外貌。

Teamster 15点
成就说明 在多人模式中的一场团队战（Team Deathmatch）模式中获胜。

That's Assault Brotha! 15点
成就说明 在多人模式中的一场袭击战（Assault）模式中获胜。

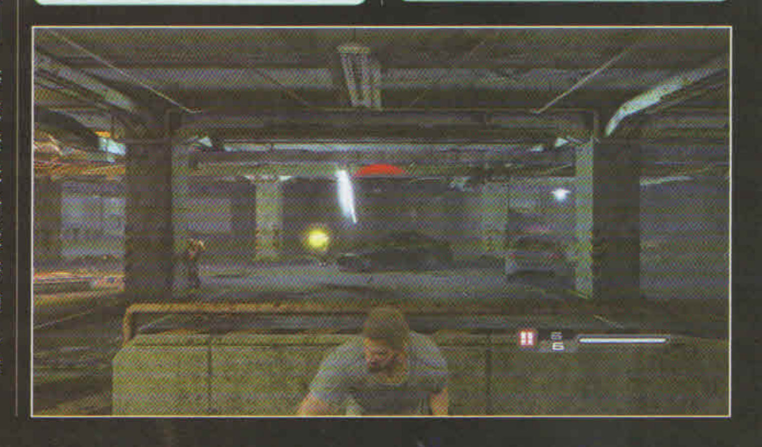
Gold Star 10点
成就说明 在多人模式中的生死战（Deathmatch）模式中获得第一名。

Spot me Bro! 5点
成就说明 与朋友合作的情况下故事模式中合力越过一个障碍。

Dude Bro! 5点
成就说明 任意难度下与朋友合作通过一关。

Burn it Down 25点
成就说明 任意难度下使用Lavagun烧死25个敌人。

All Up In Them Guts 25点
成就说明 任意难度下使用Shotgun（霰弹枪）杀死25个敌人。
取得方法 这个成就可以选择在章节ROAD HOME的检查点BAZAAR BATTLE来刷。



Ah Gross! 5点
成就说明 使用重力装置在合作模式下将一个敌人的尸体丢向你的队友。

Brotastic! 5点
成就说明 合作模式下救活一个倒下的队友。

I'm About to Blow 25点
成就说明 使用爆炸物品杀死100个敌人（手雷、油桶、火箭炮均可）。

Kicking Weightless Ass 10点
成就说明 五次成功摆脱Lurker's的攻击。
取得方法 Lurker's就是在失重状态下遇到的手持双刃的敌人，游戏中如果被Lurker's攻击到掩体外围，便有可能引发Lurker's过来进攻的QTE，累计反复按对5次即可。

Fivesome 50点
成就说明 使用重力装置一次杀死5个敌人。
取得方法 章节Road to Hell的检查点Broken Highway。开始跟着坦克走，不一会儿就会遇到大量的敌人，这里先用重力装置将车子往敌人身上砸，解决掉一批后就会有大量的持盾敌人往你面前冲，正好有5个。此时拿辆车到面前当护盾，等5个都到范围内后，将车子扔出去砸死5个，成就解了。

Threesome 25点
成就说明 使用重力装置一次杀死3个敌人。

William Tell Routine 50点
成就说明 射掉100个敌人的头盔。
取得方法 选择章节VANGUARD DOWN的检查点BACKYARD，这关对面一来就有个戴头盔的敌人，把它的头盔打掉后再读取检查点即可。

Gravlink Gangsta 25点
成就说明 使用重力装置丢50个敌人。

Gravlink Hustler 15点
成就说明 使用重力装置丢30个敌人。

Gravlink Thug 10点
成就说明 使用重力装置丢15个敌人。

High G Champ 25点
成就说明 通过加重装置使用50次终结技。

High G Amateur 15点
成就说明 通过加重装置使用10次终结技。

Low G Champ 25点
成就说明 通过浮力装置使用50次终结技。

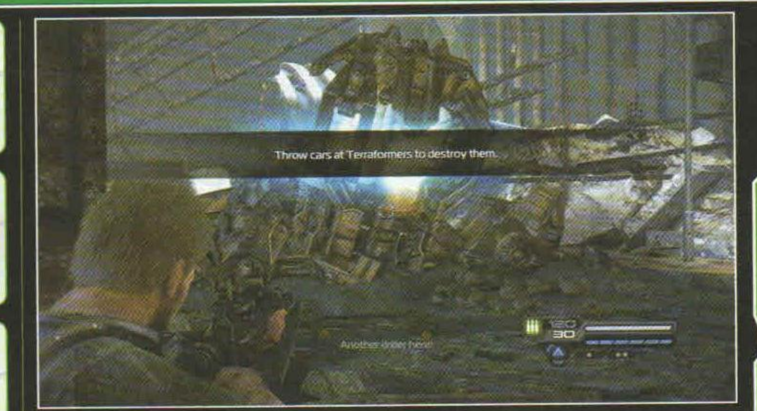
Low G Amateur 15点
成就说明 通过浮力装置使用10次终结技。

Meatheads 50点
成就说明 任意难度下与朋友合作通关。

Rock Hard 75点
成就说明 在High Gravity难度下通关。

Normal Guy 50点
成就说明 在Normal Gravity难度下通关。

Easy Going 25点
成就说明 在Low Gravity难度下通关。



Meet Your Master 15点
成就说明 剧情中战胜BOSS后自然获得。

The Collector 10点
成就说明 剧情中战胜BOSS后自然获得。

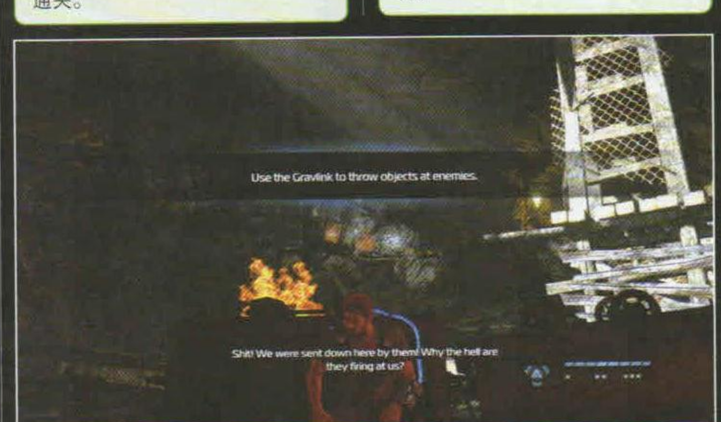
The Great Destroyer 10点
成就说明 剧情中战胜BOSS后自然获得。

The Tin Man 10点
成就说明 剧情中战胜BOSS后自然获得。

Chapter Thirteen 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Twelve 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Eleven 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。



Chapter Ten 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Nine 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Eight 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Seven 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Six 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Five 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Four 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Three 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter Two 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

Chapter One 10点
成就说明 故事模式过关后必然获得。

微软家族的便携精灵
——Windows Phone简介



如今在中国，iPhone和安卓就是大部分人眼中智能手机的代名词，相信不少人（包括X360玩家）都对同属智能手机阵营的WP手机知之甚少。WP手机虽然起步较晚，影响力有限，但随着微软在这方面的加大投入，称得上是前程似锦。从市场调研机构公布的数字来看，目前在中国，WP手机的市场占有率和iOS相比，差距只有几个百分点。考虑到2012年WP手机才正式进入中国市场，这个数字可以说是相当令人振奋的。而对于X360玩家而言，WP手机是值得大家去研究和使用的，因为WP手机和X360一样，同属于Xbox LIVE领域，玩家设定档是完全共通的。借着这次"软组织"改版的机会，就为大家介绍一下WP手机的相关知识。



CHECK1 什么是Windows Phone

简单地说，Windows Phone是微软开发的智能手机操作系统，它集Xbox LIVE、Zune、IE、Outlook、Office、MSN等多项微软的标志性服务于一身，为用户带来了不同于iOS和安卓的用户体验。任何手机厂商只要向微软购买了授权，均可以开发采用Windows Phone操作系统的手机，也就是WP手机。

WP手机于2010年10月21日在欧洲、新加坡、大洋洲多地首发，同年11月8日在美国、加拿大发行，2011年第一季度登陆亚洲，2012年3月21日正式进入中国大陆。

WP手机采用了名为Metro的用户界面，如今这一功能已经被应用于X360、Windows 8等多个领域，成为了微软产品的标志之一。Metro界面的特征是有许多正方形、长方形图形，这被称为动态瓷砖(Live Tiles)。X360玩家对Metro一定不会感到陌生，不过微软正在考虑改掉Metro这个名字以回避一些版权上的麻烦。

WP手机的第一个版本名为Windows Phone 7，初始版本号为7.0.7004。Windows Phone 7自推出以来已经经过了多次大的更新，在今年年底将正式进化为Windows Phone 8。但需要注意的是现有WP7手机全部都不能更新至Windows Phone 8。不过作为补偿，微软将为现有的WP7手机推送Windows Phone 7.8系统更新，让用户能够体验部分Windows Phone 8的特色。



CHECK2 Xbox LIVE

WP手机只允许单账户登录，玩家需要Xbox LIVE账户登录。如果玩家之前在玩X360游戏或Game for Windows游戏时注册过Xbox LIVE账户，可以用老账户直接登录，而且所有资料均是共通的。这便是WP手机对X360玩家来说最具吸引力的一点。所谓的资料共通，包括成就、好友、短讯、设定档内容、游戏列表等等一切的一切，而且玩家可以用同一账户同时在WP手机和X360上登录Xbox LIVE。如此一来，玩家可以在WP手机上完成添加/删除好友、收发短讯、修改设定档内容等功能。而且WP手机上还有对应Xbox LIVE的游戏，玩家在玩这些游戏时所获得的成就，同样可以计入自己设定档的成就之中。WP手机对于X360玩家来说，便是如虎添翼般的存在。

需要注意的是，由于微软从未在中国大陆开展过Xbox LIVE服务，因此如果你使用中国大陆账户的话将无法使用Xbox LIVE功能。基于同样的理由，大陆行货WP7手机屏蔽了Xbox LIVE功能，不过一般来说只要使用非中国大陆账户登陆后会解除对Xbox LIVE功能的屏蔽，不影响正常使用。

最新更新：8月底，Xbox官网已经开通了对中国大陆的服务，但目前还没有卖场。

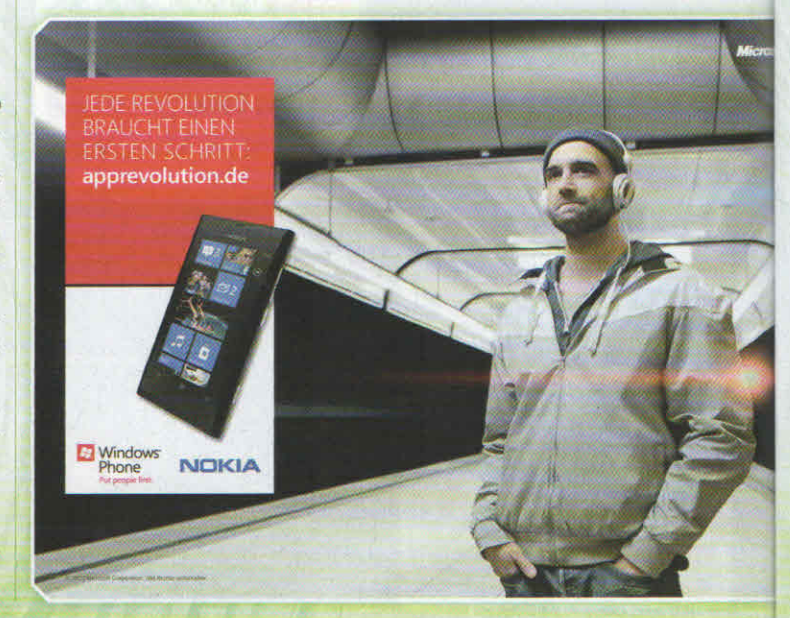


CHECK3 WP游戏

除去可以随时上Xbox LIVE以外，WP游戏无疑是最吸引X360玩家的地方。WP游戏数量繁多，iOS和安卓上的热门游戏大多都有移植，而且不少都对应微软的成就系统。玩家玩WP游戏时所获得的成就，全部可以正常继承到自己的账户之中。WP手机游戏的成就设定与早期的XBLA游戏比较接近，即免费游戏为50点成就，普通游戏为200点成就（有例外）。如今随着XBLA游戏的成就点数提高到400点，这一设定已经成为WP游戏的独特风格。

需要注意的是，并不是所有的WP游戏都支持成就系统，惟有在封面上标明了Xbox LIVE的游戏才支持成就系统。文中如无说明，均指此类游戏。另外有部分应用程序也有Xbox LIVE字样，不过没有成就。在挑选游戏时玩家除了注意观察封面上方是否有白底黑字的Xbox LIVE标志以外，还可以在卖场中直接选择Xbox LIVE分类来筛选。从8月底的《Shoot 1up》开始，WP游戏启用了全新的绿色标志，具体为绿底白字的XBOX WINDOWS PHONE，可谓更加醒目。

和XBLA游戏一样，所有的WP游戏都提供了免费的试玩版，玩家可以在体验之后决定是否购买正式版，只有正式版游戏才能获得成就。WP游戏中也有部分支持联机功能，不过和X360不同的是，即使不是金会员，玩家也可以享受联机功能。



CHECK4 账户选择



正在阅读这本专辑的人相信都是早已在X360上拥有Xbox LIVE账户的玩家，对于选择哪个服这一条应该是不用想太多的，毕竟绝大部分人都是想继承自己的主账户吧。由于WP手机全部只允许单账户登录，因此玩家一旦用自己的账户与WP手机绑定之后就无法更改，除非是初始化，但如此一来大部分手机内容都会消失。这也意味着玩家不能像X360那样玩到不同服的内容。

不过对于WP手机来说，不同服之间卖场的差别并不大。以中国玩家选择最多的美、日、港服为例，截止到2012年8月底，美服有128款对应Xbox LIVE的游戏和应用程序，港服也是128款，日服是125款，其间的区别很小。玩家无论选择哪个服，都不至于杯具。

当然，选择不同服还有一个比较重要的因素，那就是付款方式。目前WP卖场不支持除了信用卡之外的任何付款方式，就连MS点数也不行。而且微软也没有发行过供WP手机卖场使用的点卡、兑换码，所以玩家在当前阶段只能使用信用卡。不过好消息是WP卖场对信用卡的要求远不及X360那么严格，笔者使用的招商银行信用卡（金卡）即可正常在日服、港服、美服上使用。在今年年初微软曾表示会尽快让WP卖场支持MS点数消费，不过如今2012年已经过了2/3还不见动静，关于微软欲取消MS点数的传闻倒是不绝于耳，看来只能静观其变了。

CHECK5 说明与建议

在开始介绍WP游戏之前，笔者有几条说明与建议想与大家分享。

A：目前市面上所有的WP7手机均无法升级到WP8系统。如果你依然还是想买，那么推荐买一些价格相对便宜的手机作为过渡。

B：破解后的WP手机好处多多，但需要注意的是如果你想用自己的主账户来打成就，那么就不要破解。因为WP手机只允许单账户登录，所以正常情况下玩家只可能玩到买过的游戏。如果微软检查出你用某个账户玩过一个该账户没有买过的游戏，那么毫无疑问你就是破解用户。目前微软还未对破解用户出手，但考虑到X360的先例，破解用户的下场在未来恐怕不会乐观。

C：玩WP游戏时不存在离线打成就的问题，解除成就的时间戳是根据手机来的。不过由于手机可以随意设置时间，如果时间不对的话成就无法上传转服务器。当手机时间设定得比真实时间晚时，玩家解除的成就将始终无法上传；而当手机时间设定得比真实时间早时，玩家解除的成就需要等到真实时间达到成就解除的时间时才能上传。如果不幸发生这样的情况，玩家需要重新安装游戏，再校正时间并再拿一遍，才能解决这一问题。不过由于成就时间戳只精确到天，所以分秒的误差是没有问题的。

D：部分WP游戏需要玩家连在Xbox LIVE上时才能拿成就，否则即使满足条件也不能获得成就。这样的游戏虽然不多，但确实存在，而且也不乏成就神作。因此建议玩家在有3G和WiFi的情况进行游戏。

CHECK6 WP游戏推荐



小刺猬前进 Mush

本作是一款适合女性和低龄玩家的动作游戏。玩家通过反转、划屏、摇晃等动作来让小刺猬呈现出不同的表情，利用不同的表情可以破解谜题继续前进。整体风格清新怡人，非常治愈。



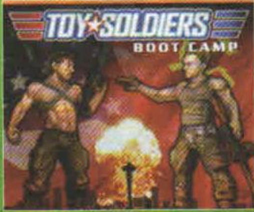
魔笔小子 Max & the Magic Marker

风靡各大平台的优秀作品。这是一款与众不同的2D横版过关游戏，玩家要控制魔笔画出各种合适的物体来帮助麦克斯过关。游戏不仅玩起来轻松有趣，而且隐藏要素也非常丰富。



微风 Breeze

曾经获奖的独立开发游戏。玩家要利用微风来控制小花达到终点，支持触摸和重力感应两种操作方式。游戏一共有60个关卡，分为春夏秋冬四个主题。游戏画面美丽，音乐动听，风格清新，而且完全免费！



玩具兵团 新兵训练营 Toy Soldiers:Boot Camp

著名XBLA游戏的WP版，不过与之前作品不同的是，WP版是由三个迷你游戏组成的小合集，和塔防是两回事。虽然玩法简单，但是考虑到低廉的售价，以及1小时即可全成就，还是值得一试的。



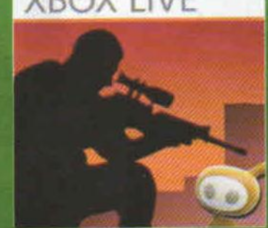
枪火兄弟 Gun Bros.

经典游戏移植版。游戏采用俯视点进行，玩家操控虚拟摇杆控制两名猛男去屠杀外星人。游戏耐玩度很高，随着玩家武器的加强，敌人也会大幅强化。游戏同样是F2P游戏，本体免费，道具收费。



最终幻想 Final Fantasy

1987年登场的RPG名作，《FF》系列"的原点。WP版收录了包括中文在内的多国语言，并追加了之前移植作品中出现的新迷宫——混沌之魂和时之迷宫。游戏价格为港币55元，略显偏高。



职业狙击手 Contract Killer

玩家要化身为一名杀手，将目标逐一狙杀。游戏收录了17个主线任务和丰富的支线任务，利用完成任务拿到的金钱可以购买更多更好的准备，登场枪械数量超过20种。游戏本体免费，道具收费。



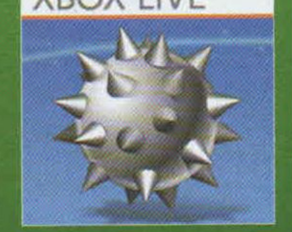
坍塌 COLLAPSE

比较传统的消除类游戏，通过触摸操作来消除相同的方块，形成连锁后会出现爆炸效果。之所以推荐本作乃是因为本作是WP游戏中的第一成就神作，只需15分钟即可拿到200点成就，你懂的。



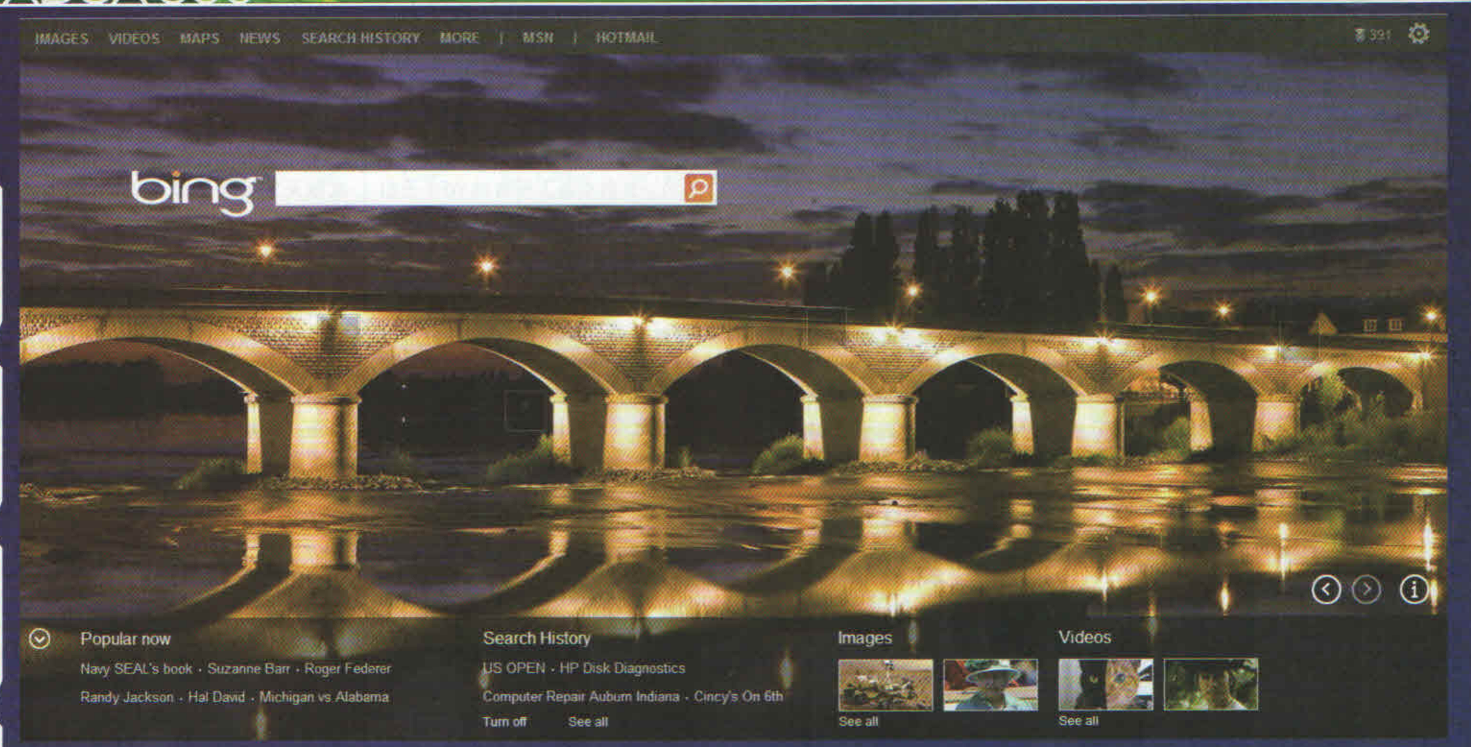
外星收割者 The Harvest

曾经被称为WP游戏第一独占大作。这是一个科幻背景的射击游戏，采用了斜45度3D视角，游戏无论是画面还是操作都非常出色，整个游戏过程一气呵成，果然不愧是WP上评价最高的游戏之一。



扫雷 Minesweeper

号称世界上装机量最高的游戏，WP版以完全免费的形式推出。WP版和Windows版相比，加入了升级和技能的设定，利用技能可以实现救命、探测等神奇的效果，令老游戏又焕发了青春。



轻松愉快捞点数

文 纱迦 美编 anubis

如何利用Bing Rewards来赚取MSP

想完全体验Xbox LIVE的乐趣，大把的MSP(即微软点数)是不可少的。如今这个世道，不仅完整游戏要MSP，就连DLC、玩家头像、主题也各有价码，虽然也有完全免费的内容，但相比之下实在太少了。对于穷学生来说，省吃俭用买张游戏已经很伤筋动骨了，如果还要买DLC神马的那真得天天吃泡面了。而对于一些已经走进社会的玩家来说，虽然有了固定收入，但MSP也不是那么简单就能买到的，如果不幸买到黑卡说不定还有被BAN机的危险。这个时候，你就需要用Bing Rewards来赚取MSP了！

关于Bing和Bing Rewards

Bing是由微软推出的搜索引擎，在中国大陆的译名为必应，在台湾地区被称为缤纷。Bing是当今最好的搜索引擎之一，虽然和GOOGLE仍有差距，但部分功能有过之而无不及。Bing的主域名是Bing.com。

Bing Rewards直接翻译过来就是Bing奖励，这是微软为了鼓励用户使用Bing而出台的优惠政策。简单地说，玩家只要多利用Bing完成搜索，就可以拿到一定的Bing点数，而当Bing点数累计到一定程度后就可以兑换奖励。在可以兑换的奖励中，包括了SKYPE、Xbox LIVE、AMAZON、HULU等多家全美知名服务商的内容，而对于中国玩家来说最实用的便是兑换MSP。

利用Bing Rewards来兑换MSP的缺点是速度较慢，因为每天获得的Bing点数是有上限的，但是好处同样不少。最大的好处便在于整个过程完全免费，不需要额外支出。另外利用Bing Rewards换来的MSP兑换码适用于全服账户，对于那些买不到特定地区点卡的玩家来说十分有用。

如何加入Bing Rewards

加入Bing Rewards的方法非常简单，只要在电脑上访问http://www.Bing.com/explore/rewards即可。玩家亦可直接访问已有Bing Rewards账户的朋友发来的邀请链接。之后会出现如图所示的画面。



▲点击蓝色的Join Now按钮。

▲面对服务条款，选择I Accept。



▲接下来要选择是以Windows LIVE ID登录，还是Facebook ID登录，推荐前者。之后会跳转Xbox官网，登录ID即可。

Your Bing Rewards account is being created.

▲出现 Your Bing Rewards account is being created. 字样，待其结束后就成功了。

必须注意的是，Bing Rewards 仅在部分国家和地区展开了服务，因此你要做到以下几点：

1. 整个注册的过程必须以美国 IP 完成（请用代理或 VPN），注册完成之后则不受此限。

2. 将 Bing 的显示语言改为“英语”，将区域设定改为“美国－英语”。进入设置的方法是点击 Bing Rewards 界面右上角的齿轮标记。

3. 使用的 Windows LIVE ID 符合规定。笔者测试的结果是美、日、韩、德服的账户均可，俄罗斯服账户则不行。

如果出现“Unable to complete your request”提示，说明以上 3 点没有做到，请仔细检查。

从注册过程不难看出，刷 Bing Rewards 其实是用不着 X360 的，这也是为何如今有不少非 X360 玩家也在 Bing 奋战的原因。（笑）

Bing Rewards 之旅

选项

当你成功注册后，在搜索栏下面，你会看到 6 个选项，下面分别解说一下：



DASHBOARD：主界面，会直观地显示当前等待完成的任务、玩家级别、累计获得点数等等资料。

TOURS：最主要的一个选项，这里每天会更新不同的任务，完成之后就能拿到不同的 Bing 点数。

REDEEM：利用获得的 Bing 点数来兑换各种奖励，除了 MSP 外还有很多好东东。

STATUS：显示当前的用户等级及升级条件。

ACCOUT：显示及修改用户账户的资料。

SUPPORT：官方 FAQ。

用户等级

Bing Rewards 用户有 3 个等级，分别是普通会员、银会员和金会员。玩家刚注册时为普通会员，满足一定条件后就能升级。

银会员

升格条件

1. 完成 Welcome to Rewards tour 的全部内容。
2. 完成 Welcome to Bing tour 的全部内容。
3. 任意选择一个兑换目标。
4. 累计获得 200 点 Bing 点数。

奖励

1. 50 点 Bing 点数（仅限一次）。
2. 邀请好友时获得的 Bing 点数增加。

金会员

升格条件

1. 至少已兑换过一次 Bing Rewards。
2. 累计获得 750 点 Bing 点数。
3. 在一个月内累计进行 150 次有效搜索，且平均每天 20 次。

奖励

1. 兑换 MPS 所需的 Bing 点数减少 5%。
2. 兑换 Xbox LIVE 金会员所需的 Bing 点数减少 5%。
3. 兑换其他 Bing Rewards 所需的 Bing 点数减少 10%。

任务

选择 TOUR 后即可开始任务，所有任务分为三大类。其中 Welcome 和 Bing Explore Tour 这两大类的任务均只能执行一次，同时也是升格为银会员的必要条件，建议在注册当天就全部完成。而 Your Offers 这一大类才是赚 Bing 点数的主力。

进入 Your Offers，你会看到由一个个方格表示的任务，每个任务的说明中都有注明完成后获得的点数，玩家要做的就是完成这些任务。虽然任务数量众多，而且每隔 24 小时就会更新一次（部分任务更新时间短于 24 小时），但完成方法非常简单，花不了太多时间。下面就简单介绍一下任务的分类。

1. 直接点击类。这种任务占了所有任务的绝大部分，只要点击一下任务方格就会自动完成。

2. 社交类。这部分任务要麻烦一点，Refer-A-Friend 任务需要有人通过你的推荐链接注册为 Bing Rewards 才能拿到点数，Facebook 相关的任务则要求玩家拥有 Facebook 账号才能完成。不过此类任务所占比例较小，嫌麻烦的人不去完成也可以。

3. 每日搜索。这才是真正的大头，Bing 会要求你在 24 小时内利用 Bing 进行一定次数的搜索，然后每成功搜索 2～3 次就可以换取 1 点 Bing 点数。注意每日搜索的点数是不会累计的，如果玩家在 24 小时没能拿完全部点数，那么剩余的点数在第二天的每日搜索任务出现后就会自动消失。



如何避免 Bing Rewards 账户被 BAN

Bing Rewards 账户也有被 BAN 的可能，当然其后果不会是电脑不能上网这么严重，只不过是玩家的 Bing Rewards 账户无效、点数作废而已。不过即使是这样，也是比较麻烦的，那么如何才能避免呢？

和 X360 被 BAN 一样，微软至今也没有公布 Bing Rewards 账户被 BAN 的原因，但从用户的反应来看，不外乎以下几点。

1. 同一设备上登录多账户刷 Bing 点数。比如你在同一台电脑上登录四五个账户，这就有可能被 BAN 掉。建议是每个设备上只使用一个账户，例如家庭电脑、公司电脑、智能手机、笔记本分别使用不同的账户，如此一来可以同时刷 4 个账户，已经很值了。

2. 恶意刷 Bing 点数。被判断为恶意刷 Bing 点数的情况有很多，比如在短时间内进行大量搜索、搜索无意义的大段字词等等，这就要求玩家在使用每日搜索时要特别小心。

3. 采用无效地址。和在 X360 上兑换 MSP 一样，在用 Bing 点数兑换奖励时，微软也会要求玩家输入地址等有效信息，如果玩家乱填就有可能导致被 BAN。不过这一点其实是不用担心的，你只需 GOOGLE 一个你账户所在地的有效地址并填上去就可以了，基本上只要不是 AAAABBBB 这种一看就假的地址就行。

快速搞定每日搜索

如上所述，每日搜索才是最大的点数来源，不过这个部分也是比较耗时的，而且乱来的话是有可能被BAN的。对于新手来说，一开始有可能遇到每天 44 点的特殊奖励，但这要求玩家至少搜索 88 次才能拿到。如何才能快速完成这一任务呢？

答案是利用关联搜索。笔者行文时正值美国网球公开赛之际，下面就以搜索 US OPEN 为例进行说明。首先是在 Bing 的搜索栏中键入 US OPEN，然后回车，这样就会跳出一大堆内容，同时注意看到右边，你会看到 RELATED SEARCHES 的选项，下面有一堆关键词如 US OPEN 2012 TENNIS、US OPEN LIVE、GOLF US OPEN 等等。只要点击任一关键词，就会开始新的搜索，同时出现新的关键词。如此反复，即可快速完成一次次搜索。

随着Hacker对X360越来越熟悉，相关的软件也开发的越来越齐全与成熟。当它成熟之后又会难以找到新刺激，于是Hacker们在X360上开始玩起了跨界。如今自制机能通过刷RGLoader系统来获得XDK才能有的功能，XDK也可以通过刷Fusion来获得自制机的特性，就连几乎万年不变的Dashlaunch都有了新界面。

文 AIR04 美编 一刀



自制机的秘密 Vol. 9

PART A 现役X360主机系统间的区别

	JTAG	RGH1/2	RGLoader	XDK	零售机
系统	自制 FBT 系统	自制 FBT 系统	RGLoader 系统	XDK 专用	零售机系统
设定档	与零售机通用	与零售机通用	任意	XDK 专用	零售机
系统升级	稍繁琐	稍繁琐	稍繁琐	简单	简单
系统降级	简单	简单	简单	繁琐	繁琐且有限制
使用的硬盘	无限制	无限制	无限制	无限制	专用硬盘
锁区的游戏	支持	支持	支持	支持	不支持
光盘直接游戏	支持	支持	支持	不支持	支持
XEX 格式免盘	支持	支持	支持	支持	不支持
GOD 包免盘	支持	支持	支持	不支持	不支持
LIVE 网络	普通 LIVE（会被 BAN）	普通 LIVE（会被 BAN）	屏蔽 PN	XDK 专用 PN 网络	普通 LIVE
截图	支持	支持	支持	支持	不支持
录像	不支持	不支持	支持	支持	不支持
Dash launch	支持	支持	不支持	不支持	不支持
模拟器	支持	支持	支持	支持	不支持
金手指	支持	支持	支持	支持	不支持
支持开发工具	部分功能	部分功能	支持	支持	不支持
调试建立游戏	不支持	不支持	支持	支持	不支持
完整的内存编辑	不支持	不支持	支持	支持	不支持
破解方式	SMC 破解	脉冲破解	基于自制机破解	原生支持	光驱

由表中可以看出，JTAG与RGH在主机使用上没有区别，只是破解方式不同而已。一般这两种主机一般都统称为自制机。笔者注意到有些读者朋友喜欢称自制机为XBR，严格来说这种说法并不正确。XBR系统已经于8955系统之后不再更新，而且此系统仅仅只有JTAG使用的版本。

注：RGH为脉冲破解主机，也就是俗称的全民自制机。以下简称RGH。

PART B RGLoader

1.什么是RGLoader

RGLoader是一个可以运行在自制机上的XDK的自制内核。正因为重新修改了XDK的内核，使我们在通过RGLoader获得几乎全部的XDK功能情况下还能享受一些自制机特有的功能。

但是RGLoader也无法实现一些需要Sidecar或者XDK大内存才能使用的功能。一些内核出错之类的其他功能可以通过UART或者网口来实现。

本文所描述的RGLoader为BETAv300，仍然为BETA测试版。如需等正式版，请关注官方网站。

官方网站：http://www.rgloader.com/

2.RGLoader BETA V300的功能与特性

●支持动态和开源补丁。所有的补丁和二进制文件都能完整的运行于RGBuild，并可随意修改这些文件。（但风险自负）

●能像Dashlaunch一样简单设定补丁

●支援JTAG与RGH

●Xell依旧可以用光驱弹出键来启动，同时Rawflash也能正常的刷写Nand

●自定义开机动画

●屏蔽了LIVE的DNS

●让所有的USB设备显示在Neighborhood

●去除了不能登陆LIVE的提示

●能够读取零售机的设定档（注意！使用零售机的设定档后会存入一些XDK才有的数据，此动作可能会导致你的账户被BAN！）

Console Banned
This console has been banned for violations of the Terms of Use. To protect the Xbox LIVE service and its members, Microsoft does not provide details about console bans. There is no recourse for Terms of Use violations.

基于XDK的拥有的功能：

●使用 SDK 调试工具通过 LAN 与 UART 调试主机

●通过 Neighborhood 浏览和启动程序

●没有 Ping 限制

●可通过 RGLoader 模拟 XDK 的 KV 信息

●去除所有 XEX 限制并加入零售机的 key（能使用零售机所使用的 Xex 文件）

●完整的内存编辑功能

●通过 Xbmovie 录制视频（会很卡，真正的 XDK 也一样，深有体会）

●支援玩还在调试中的游戏。例如没发售的游戏、测试版、调试 BETA 版等等

基于零售机的功能：

●加入 DVD 验证补丁，零售机的游戏能够直接读取。如果是 D，那么只要光驱刷过新固件，也能像普通 D 机一样读取。

●没有区域码、媒体代码、需要的最小系统版本号等等限制

●删除 FCRT 限制，所以可以使用任何存储设备

●支持与零售机联机

●支持零售机的人偶数据

●零售机的设定档可以通过修改 rgloader.ini 来支持（为了保护设定档，此功能默认关闭）

保护功能：

●能通过 Xell 重新刷写 Nand（几乎不会变砖，除非你非常罕见的在 Xell 区域有坏块）

●阻止运行 XDK 的 Recovery 光盘

●关闭 Shadow booting

●阻止 LIVE 的 DNS 地址解析

●伪装主机信息

3.BETA版v300支援情况

目前支持的自制机：

Xenon Jtag 16MB
Zephyr Jtag/RGH2 16MB
Falcon Jtag/RGH2 16MB
Jasper Jtag/RGH2 16MB
Trinity RGH 16MB
Corona RGH 16MB

不支持的自制机：

Zephyr RGH1 16MB
Falcon RGH1 16MB
Jasper RGH1 16MB、256MB、512MB
Jasper Jtag/RGH2 256MB、512MB

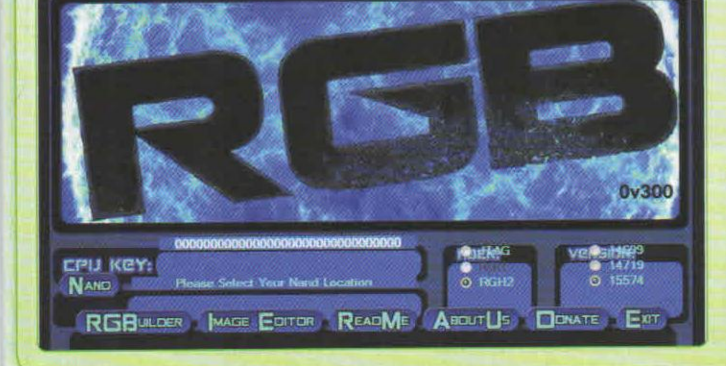
4.安装RGLoader

步骤 1. 安装 Microsoft .NET Framework 4.5 RC _Full_setup.exe，安装过程需连接网络。如果已经有，可以跳过此步骤。

步骤 2. 将文件夹"15574-filesystem_0v300_BETA 系统文件"下所有文件复制到自制机硬盘根目录。

步骤 3. 打开"RGBuild_Beta0v300 – 15574 固件合成器"文件夹下的 RGBuilder Launcher.exe。

步骤 4.



a. 在 CPUkey 一栏中填入自己的 cpukey

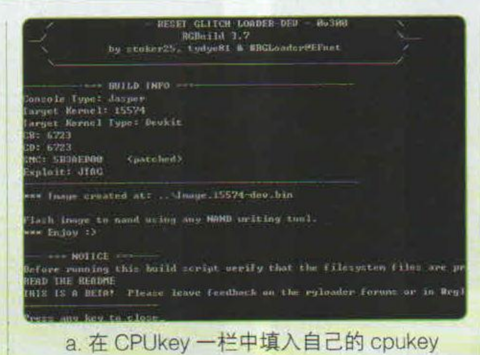
b. 然后点击 NAND 按钮后选择自己的备份固件

c. 选择自己的主机破解方式（Jtag 或者 RGH2）

d. 选择系统 15574

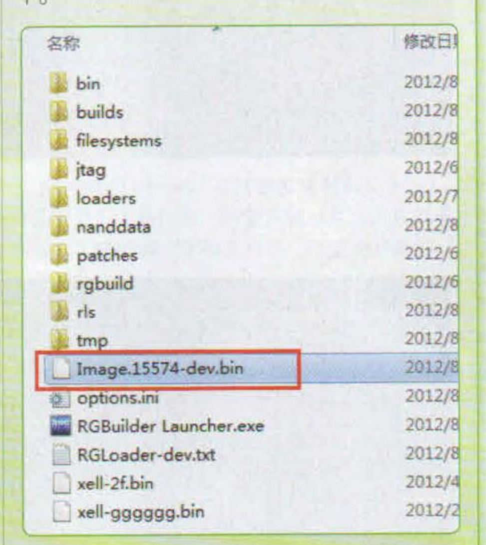
e. 点击 RGBuilder 按钮开始合成

（软件打开后显示有时候会有错位，但是不影响使用）



步骤 5. 如果看到上图这个界面，那就是已经合成完毕了。

步骤 6. 合成后的固件在"RGBuild_Beta0v300 – 15574 固件合成器"文件夹的目录下。



步骤 7. 将固件通过固件刷写软件刷入主机。Corona 最好别用 Xell 下的软件刷写，因为看不到画面。

5.调整RGLoader.ini中的设置

此文件已经被复制到 X360 的硬盘根目录，你也可以复制前先编辑好。选项"="号后面的数字表示功能的开启或者关闭，后面的解释为当前状态下的意义。

编辑的选项和意义如下：

Block_LIVE_Dns = 1 ；阻止 xbox 访问 LIVE

Map_USB_Mass = 1 ；在 neighborhood 中显示全部 USB 设备

Persistent_Patches = 1；在每次 XEX 文件启动后都重新载入补丁

Boot_Animation_Path = \SystemRoot\RGL_bootanim.xex；启动动画播放的 XEX

Boot_Animation_Movie = Hdd:\\bootanim.wmv；启动画面的动画路径

Retail_Profile_Encryption = 0 ；开启零售机设定档解析

Default_Dashboard = \SystemRoot\dash.xex ；设置 metro 系统为默认系统

Default_Dashboard = \Device\Flash\xshell.xex ；设置 XDK 系统为默认系统

No_Sign_Notice = 1 ；关闭 Xbox LIVE 登录出错的提示

6.已知问题

1.Slim 的主机在刷机后第一次启动的时候可能会死机或者自动重启。不过这个现象最多只会在首次启动的时候发生。

2.Slim 主机需要 Fcrt 来运行零售机正版 DVD。

3.RGLoader 可能会导致一些上过 LIVE 的设定档损坏或者加入不该加入的数据。如果设定档还需要用来上 LIVE，请不要用在 RGLoader 主机上。



PART C Dash launch3.02

Dash launch 就是大家熟悉的 DL。这个 FBT 系统插件已经陪伴我们从 9199 开始一起走过了 3 年时间。相信大部分自制机玩家都忘不了它的强大功能：开机自动运行程序，快捷启动，自动解锁小游戏等等。

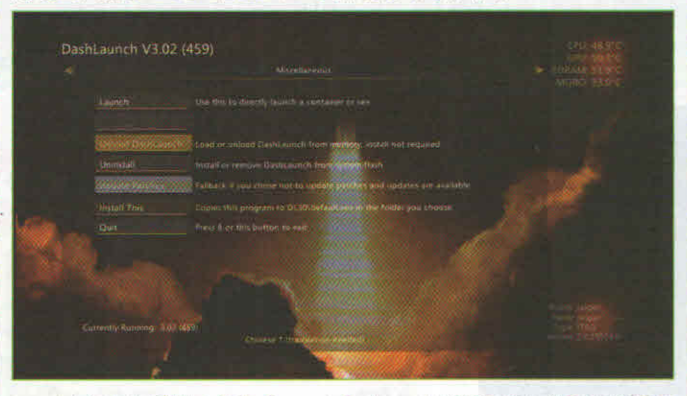
DashLaunch V3.02简介

这次改变最直接的一点就是界面。V3 以前的版本只有文字，就像 DOS 系统一样，让很多玩家对 DL 是又爱又怕。V2 版到 V3 版简直就是一个质的飞跃，作者几乎是完全的将这个软件重写了。

新版本的 DL 将它变成了一个类似于 Xexmenu 拥有界面的程序，你可以随时随地启动它。甚至它就能代替 Xexmenu 来执行 xex 文件!

新功能1：在软件内以界面形式编辑选项

V3 版的 DL 在主页面可以按 LB 或者 RB 切换页面显示。DL3.02 总共有 3 个界面，分别是 Miscellaneous（其他选项）、Current Options（当前设置）以及 ini Save/Load（ini 文件的读取与保存）。



Ini 文件的配置支持在 Current Options（当前设置）选项中选择开启和关闭，并且配有解说。我们终于可以不必纠缠 launch.ini 放在哪里，文件用什么编码，用什么格式这种问题了。软件将代我们完成。



在主页上，你也能一目了然的看到主机的温度情况，还能在右下角看到主机的主板型号、固件型号、破解方式以及系统的版本号。

在 Miscellaneous 的 Advanced Information 中还能查找到自己主机的 CPUkey 等重要信息。以后要看这些信息也终于不必再重启进入 xell 了。

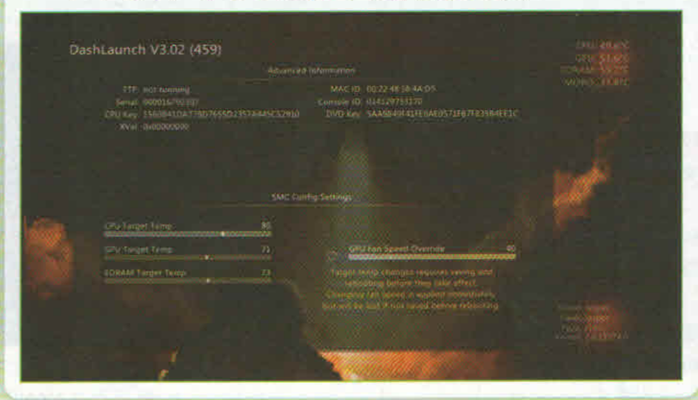
注意 一些已经含有旧版本 DL 的固件或者主机，在安装此新版本的时候可能会挂掉。所以尽量在全新的 nand 固件中安装。

新功能2：调节风扇速度

从 Miscellaneous（其他选项）页面中的第二个项目可以进入这个 Advanced Information（进阶信息）中。这个选项在默认的英文界面下没有字，而是一个空的框。在这个页面的 SMC Config Settings 中能设置风扇的速率，与达到多少温度风扇开始提速。

举个例子，将 CPU Target Temp 设定为 40。此时只要 CPU 的温度已超过 40 度风扇就会开始提速，温度越高速度就越快。

这项功能相比单纯的调节风扇速度有 2 个好处。其一是可以在温度低的时候让风扇静音，其二是可以在温度高的时候转速更高。（一开始就让风扇 100%，那噪音堪比吹风机）



新功能3：细化LIVE阻挡功能

如果你既不想自制机偷偷地上网，又想让 FSD 更新封面和游戏补丁。那么这个功能会很适合你。这个功能会屏蔽特定的服务器。默认情况下只会屏蔽 LIVE 服务器，也可以在 ini 设定中奖所有的微软服务器全部屏蔽掉。

以下是屏蔽的服务器列表：

弱屏蔽：

^xemacs.xboxLIVE.com$
^xeas.xboxLIVE.com$
^xetgs.xboxLIVE.com$
^xexds.xboxLIVE.com$
^piflc.xboxLIVE.com$
^siflc.xboxLIVE.com$
^notice.xbox.com$
^macs.xbox.com$
^rad.msn.com$
passport.net$

强烈屏蔽：

xboxLIVE.com$
xbox.com$
nsatc.net$
microsoft.com$
passport.net$
bing.net$
msn.com$

GOD格式游戏放置位置例子：

碟 1 = Hdd:\Content\0000000000000000\01234567\00004000\01234567890123456789
文件夹下有文件 01234567890123456789.data
碟 2 = Hdd:\Content\0000000000000000\01234567\00004000\98765432109876543210
文件夹下有文件 98765432109876543210.data

XEX格式游戏放置的形式：

碟 1 = Hdd:\games\somegame\disk1\default.xex;
碟 2 = Hdd:\games\somegame\disk2\default.xex;

新功能4：自动换盘插件

无论是 GOD 还是 XEX 格式的多盘游戏都不需要使用特别的命名方式。只要是在同一个文件夹下面，都能自动地被识别。

如果是 XEX 格式的游戏，每张碟的内容必须放在一个名为 disk# 的文件夹下面，# 代表了光盘的号码。比如碟 1 就放在 disk1 下面。这样不需要设置 ini 文件就能被自动识别。

PART D 让10.83的Slim拥有大容量硬盘

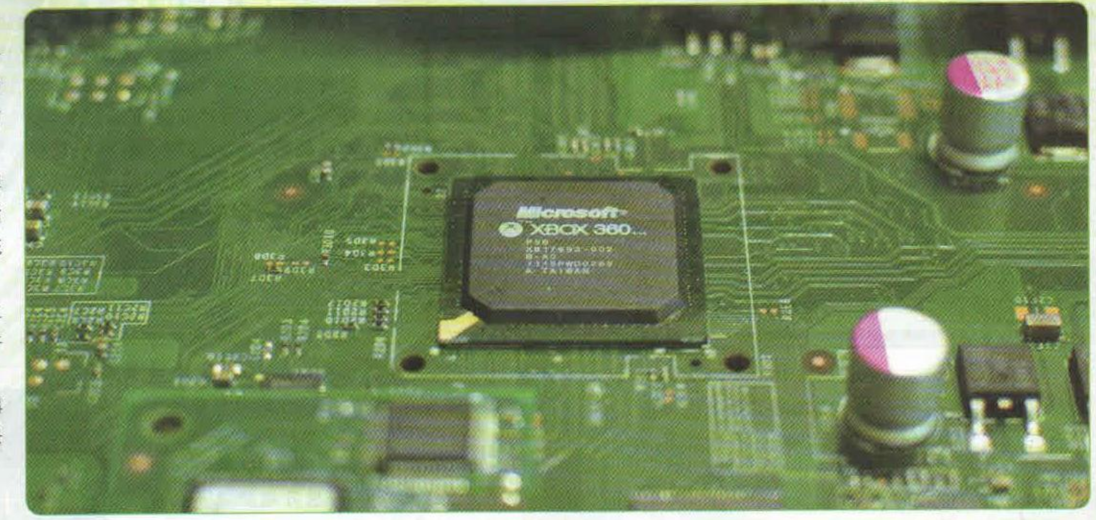
开始觉得你的 Slim 硬盘有点小了吗？2TB 有点不够用了吗？觉得上一期的那样内置硬盘麻烦吗？如果你的主机是 10.83A 的 slim，其实我们还有另一种解决方案。

适用主机：Slim 主机，背后铭牌上标明是 10.83A 的所有型号。包括暂时无法刷成自制机的 15574 系统 10.83A Slim。

改装缺点：改装后的主机如果上 LIVE，那很有可能被微软检测到硬件改动而被 BAN。

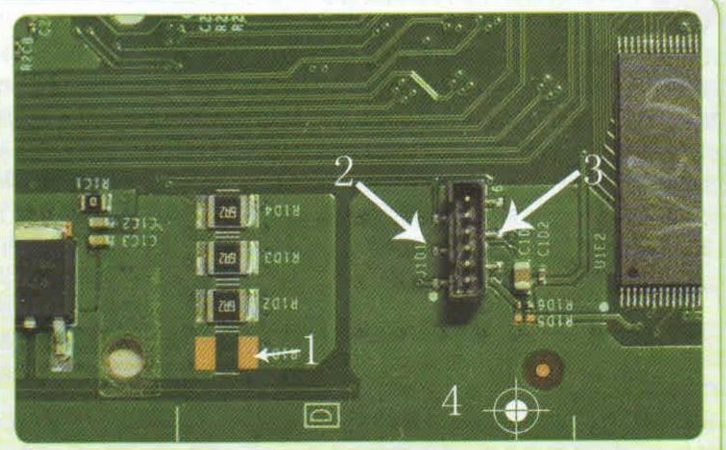
改装前准备：电烙铁、焊锡丝、4 芯数据线或者 4 根信号线、USB2.0 母头。

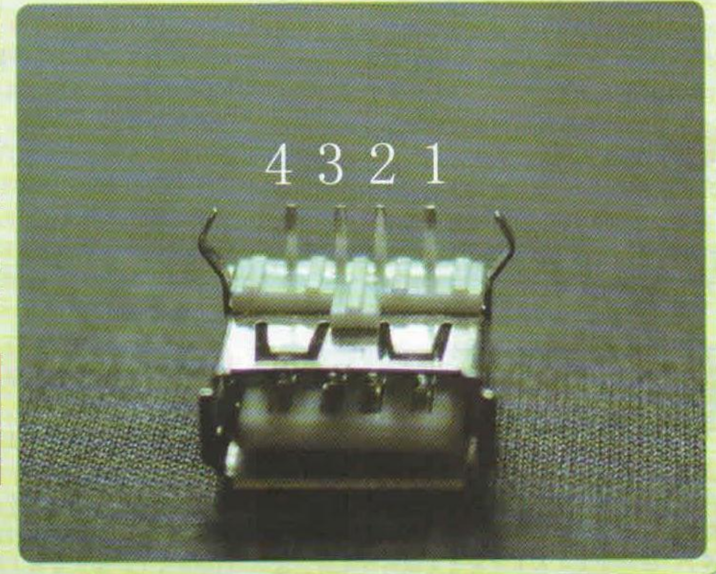
必备技能：焊接、拆开主机。



改装原理与接线方式







如上图所示，在 10.83A 的主板上有一个存储模块的接口。这个接口在 SLIM4G 的主机上是用来外接一个 4GB 的内置存储卡。值得令人高兴的是，这个接口上并没有防护。使得只要是个规范 USB 存储设备都能链接。

如果是 4GB 版本就先拔掉这块存储卡，露出接口。有些 250G 版本主机没有焊接这个接口，不过不要紧，焊接一样能用。

按照如右图所示，用数据线将相同数字的针脚链接起来。主板上的 4 号线可以在标记的那块位置刮开绿色保护漆焊接上去作为地线。各个针脚代表的意义如下：

引脚编号	功能	标准 USB 数据线颜色	中文注释
1	V Bus	红	正 5V 直流电压
2	Data-	白	数据 -
3	Data+	绿	数据 +
4	GND	黑	接地

接线完之后，只需插上 USB 存储器之后开机格式化就能使用。

注意：所有的线与接口都尽量固定住，避免接触不良导致今后数据丢失。

写在最后：不得不说的15574

很多人可能还没有意识到，15574 的更新其实是对 RGH 破解一次比较厉害的打击。微软在 2.0.15572 开始就改变了 CB 的版本，在核心引导加载程序上加入了一个额外的安全处理步骤。这就导致不能使用以前的 RGH 破解方式来克服引导加载程序改变带来的变化。

因此，已经升级到 15574 系统的零售机主机暂时还无法被直接用 RGH 破解。如果还没有升级 15574 或者 15572 系统又想享受自制机的朋友，请不要连接 LIVE 或者更新了。

值得安慰的是 X360key 仍然能工作。



主持人：纱迦

软组织

年底游戏狂潮来临了，不知各位是否已经决定好要玩的游戏了吗？这里曝一下纱迦的计划：《铁拳 TT2》、《边境之地 2》、《生化危机 6》、《刺客信条Ⅲ》、《光环 4》、《COD 黑暗行动Ⅱ》，此外《死或生 5》、《杀手 47 赦免》也在计划之中。这么多游戏能打完吗？我觉得这得看打完是什么定义了，如果仅定义为通关，我觉得肯定没问题，不过如果定义为全成就，那我估计是不可能的。不过这种痛并快乐着的感受，也正是游戏玩家的最大幸福。别的不多说了，电信机友有空多找我联机对战，网通机友有空多找我刷在线成就！

Email：x360special@gmail.com
Xbox LIVE 联络人：Urara Sanzenin

软件 SOFTWARE

Email 喜力： 本人最近在玩一个游戏的时候，因为遇到一个分支选项，于是退出备分存档，结果我惊奇地发现这游戏居然没有存档！是的，没有存档，但当我进游戏时依然能正常存档读档，真是太神奇了！

这种游戏确实存在，它们采用了 SPG 档的设定。SPG 档是指存档保存于玩家设定档中的情况，由于这种文件均以 SPG 为后缀名，顾此得名。正常情况下 SPG 档无法移动、复制、粘贴、编辑，当然你可以采用恢复设定档的方法来读取之前的记录，不过如此一来你就得在离线状态下进行游戏，否则联在 Xbox LIVE 上时会时刻不断地将最新的 SPG 档上传到服务器上。

Email 无限剑制： 你好，贵社出版的《X360 专辑》我每本都买了，印象最深的就是《荒野大救赎》攻略，剧情说得非常详细，攻略部分也很实用。不过后来《荒野大救赎》推出了不少 DLC，也增加了不少成就，本人很想将其完美，但苦于找不到中文攻略而未能如愿。这里衷心希望《X360 专辑》上能够制作 DLC 攻略，以解在下一直以来的夙愿。

你的意见我们切实收到了。之所以本辑新增了"DLC 补完计划"这个版块，也正是考虑到了这一点。其实本辑原先的计划就有《荒野大救赎》的全 DLC 攻略，但后面由于页数问题不得不砍掉。既然读者们有这方面的需求，我们将争取在下辑上刊出，敬请期待！



硬件 HARDWARE

北京 张强： 本人的 X360 是从美国买回来的，结果回来发现好多游戏都玩不了。不光是那些日式的宅游戏，就连很多中文游戏都玩不了。但淘宝上又基本没有卖美版游戏碟的，这让本人情何以堪！求解决办法！

X360 的锁区问题目前仅有一种方法可解，那就是改刷自制机，不过由此带来的问题也很直观，首先不是所有机器都能刷自制机，另外自制机不能联上 Xbox LIVE。像你这种情况，恐怕是重新买台日港台韩版机会更好吧？

Email 天丛云： 本人是一普通的 Xbox LIVE 日服用户。买 X360 的时候，X360 在日本形势大好，什么《星之海洋 4》、《薄暮传说》都是 X360 独占的，所以我毫不犹豫地选择了 X360。但时过境迁，如今 X360 在日本已陷入冰点，日服已经沦落到与后妈服港服为伍的悲惨境地，更要命的是日元高企，同样的内容在日服上总要贵上 20% 左右。本人想另起炉灶，无奈这么多年心血不想白费，所以最好是能转服。不知小编们有没有什么办法呢？

X360 的确可以转服，但只能转到一些偏远地区如非洲诸国、南美诸国等等，毫无疑问比起日服来这些服更不给力。而且一旦转服，是没有办法再转回来的，所以基本可以无视了。X360 如今在日本确实不行，但要说日服不如港服，那还是有点过了。而且正因为如今日服用的人少，所以坚持在用的人就有不少福利可拿。像这次的秋季更新内测资格，其他服的玩家还要申请，而纱迦所在的日服是直接寄码过来。至于那些非日服的内容以及全服共通的内容，你完全可以用其他账户下载回来，这样就不存在价格过高或玩不到的问题喽。

Email 炯炯有神： 你好，我曾在网络上和《游戏机实用技术》杂志上看到过有关 X360 新手柄的报道，这种新手柄继承了十字键可旋转的设定，分为蓝、红、银三种颜色，外表经过镀铬处理，看上去闪闪发亮。本人对这三款手柄非常期待，但令我不解的是如今已经过去了半年，我却从未见过有人买到这 3 款手柄，就连论坛上的自曝贴也没看过，所以我想问一下这 3 款手柄是否延期了。如果答案是否定的，那么请问怎样才能买到呢？

你好，这 3 款手柄均已发售，之所以国内非常少见，是因为这 3 款手柄都是限定发售的。以日本为例，蓝色款是株式会社**ゲオ**限定发售的商品，红色款是株式会社**ビックカメラ**和株式会社**ソフマップ**限定发售的商品，银色款未限定发行商但数量稀少。在美国，银色款由百思买和微软官方商店限定发售，蓝色由 GAMESTOP 限定发售，红色由沃尔玛限定发售。至于港台地区压根儿就没引进这 3 款手柄。正是因为有如此多的限制，所以才导致其在国内比较稀少吧。纱迦在访问日本大阪 Capcom 总部时在当地的**ソフマップ**里买到了红色款，感觉非常不错。

光盘说明

●关于升级文件

使用方法： 先解压光盘中的最新升级文件 .rar 压缩包，解压密码为：**36019**。

★对于大部分升级文件，只要设法将里面的文件拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即可。如果你用硬盘的话，你需要硬盘数据连接线以及相关软件（推荐 Xport 360）。如果你从来没用过这两样东西，请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 Partition 3 的根目录，非常好找。自制机用户可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷贝到指定位置。

★部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏的 DLC，需要手动设置。在读者的建议之下，这种升级文件现已按游戏名独放入独立文件夹中，方便大家使用。

★推荐将全部升级文件一起拷进去再使用，开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的升级程序。只要你不修改升级文件的具体内容，X360 游戏是不会因为升级文件而出现错误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益 BUG，在使用时请稍加注意。

★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高要求。如果你想删除这些升级文件，可以打开 X360 主机的选项设定，在记忆体画面中按 Y 键，选择清除系统快取。不过这个操作会删除所有升级文件，不能选择性删除。

★这些升级文件适用于所有型号和版本的 X360。

●关于视频攻略

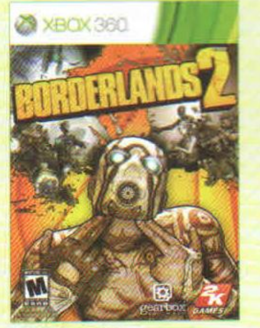
此部分内容是与本辑攻略配套使用的，以方便大家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的高手达人致敬。

●关于最新实用软件

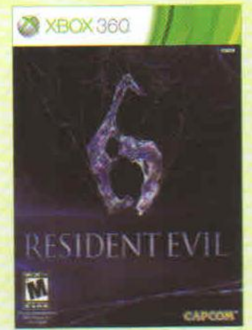
此部分内容解压后即可使用，非自制机用户不能使用。使用方法请参见杂志上的自制机相关内容，不要擅自行动。




■铁拳 TT2


■边境之地 2


■纯爱舞蹈社 Sweet


■生化危机 6

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	真的！我真的做出了天使	マジてん ~マジで天使を作ってみた~	Idea Factory	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ~ Sweet ~	Boost On	文字冒险	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	真・北斗无双	动作	2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作
2013 年 2 月 19 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 19 日	战争机器 审判日	动作射击


Xbox 360专辑光盘定价：32元